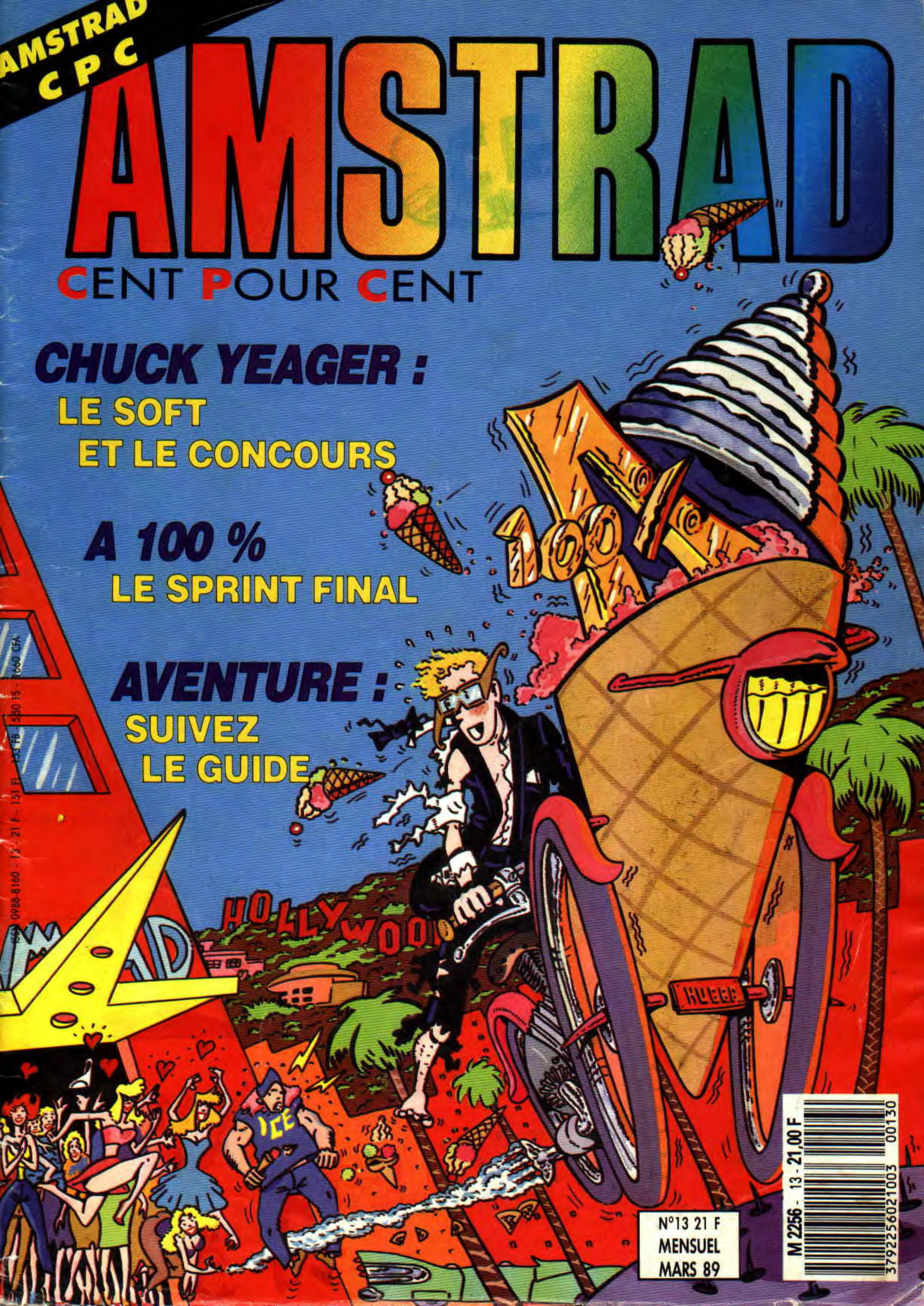
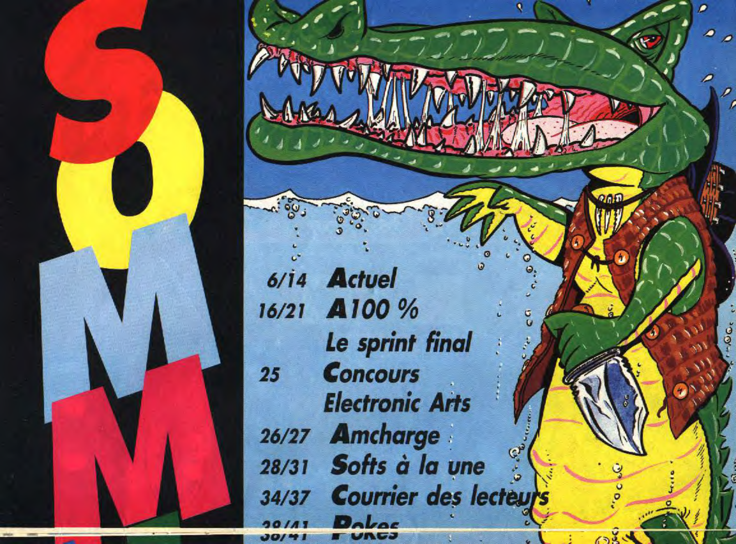
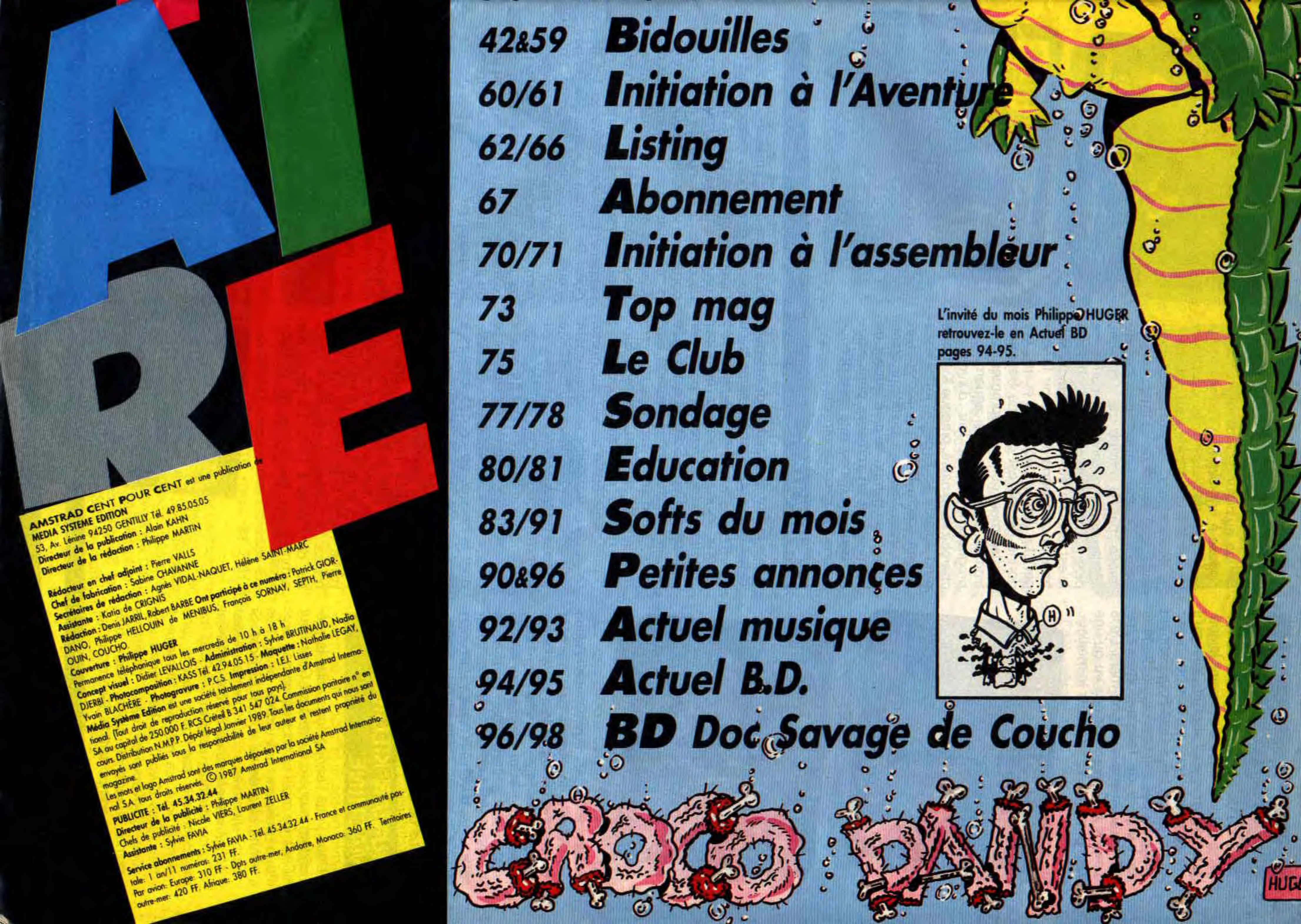


AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CENT POUR CENT
CHUCK YEAGER :
LE SOFT
ET LE CONCOURS
A 100 %
LE SPRINT FINAL
AVENTURE :
SUIVEZ
LE GUIDE
HOLLYWOOD
ICE
0988-8160 - 13 - 21 F - 151 FL - 133 FB - 550 FS - 1660 CFA
N°13 21 F
MENSUEL
MARS 89
M 2256 - 13 - 21,00 F
3792256021003 00130


SOMM

AIRE

L'invité du mois Philippe HUGER retrouvez-le en Actuel BD pages 94-95.



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC
Assistante : Katia de CRIGNIS
Rédaction : Denis JARRIL, Robert BARBE **Ont participé à ce numéro** : Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, François SORNAY, SEPTH, Pierre OUIN, COUCHO.
Couverture : **Philippe HUGER**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S. **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024 Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : **Tél. 45.34.32.44**
Directeur de la publicité : Philippe MARTIN
Chefs de publicité : Nicole VIERS, Laurent ZELLER
Assistante : Sylvie FAVIA
Service abonnements : Sylvie FAVIA - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF. Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.

BARBARIAN II

Alors qu'un certain magazine de micro a publié dans ses colonnes la critique de Barbarian II sur CPC, bien qu'il ne disposait que de la version sur Commodore 64, à *Cent Pour Cent*, on préfère vous informer honnêtement. Barbarian II de Palace Software ne sortira au mieux qu'à la mi-mars. De la version CPC, nous n'avons vu qu'une démo qui laissait présager le meilleur.





Mais les programmeurs de Palace Software n'en étaient pas vraiment contents et ont repris leur travail sous l'épée menaçante de leur big boss, Peter Stone. Pour la première fois de son histoire, *Cent Pour Cent* vous donne son avis sur un jeu avant d'avoir vu la version finale : Barbarian II sera encore meilleur que Barbarian... Et hop ! en prime, deux petites photos de la nouvelle version !

HUMAN KILLING MACHINE

Nous vous l'annoncions dans le précédent numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Ce mois-ci, on s'est amusé avec une préview qui donne une très bonne idée de ce soft d'US Gold. Si tout va bien, on pourra tester définitivement ce petit frère de Street Fighter le mois prochain, et cela ne m'étonnerait pas qu'il récolte une bonne note. La machine humaine à tuer (alias Kwon) se bat contre une série d'adversaires dans différents points chauds du globe. Notre préview ne comportait de décors que sur certaines parties du jeu, mais le peu entrevu laisse augurer le meilleur. Notamment le combat sur la Place Rouge, au cœur de Moscou, qui nous oppose à un soldat de l'armée rouge spécialiste des arts martiaux. Le décor de la ruelle allemande vaut, lui aussi, le déplacement, rappelant les meilleurs moments de Target ou de Double Dragon. L'impression est renforcée par la nature de l'ennemi, Maria, une amazone aux coups de pied particulièrement meurtriers (c'est ensuite au tour de Hans, son frangin campagnard, de venir la venger). Le dernier décor qu'il nous a été donné de voir est celui de Beyrouth en flammes, où nous sommes confrontés à un Libanais aguerri. Les programmeurs ont l'air d'avoir recherché l'originalité, puisque Kwon se rend ensuite en Espagne lutter dans l'arène contre Ramon le toréador et un taureau. Viennent ensuite un chien enragé, un garçon de café lanceur de bouteilles et un immense punk clouté... dans des décors que nous découvrirons très prochainement.



LES RIPOUX

Après le film de Claude Zidi, interprété par Noiret et Lhermitte, après le jeu sur micro de Cobra soft, voici Les Ripoux, le jeu de plateau, édité par Schmidt France, mis au point par l'équipe de Cobra Soft qui est dirigée de main de maître par Bertrand Brocard. Quand on lui demande un commentaire sur son jeu, Bertrand Brocard répond d'un air débonnaire : "C'est assez fidèle au jeu sur micro. On a un peu modifié le déroulement de l'action afin d'utiliser au mieux le plateau du jeu... En tout cas, on s'est bien marré, quand on a fait les tests, ça fonctionne bien, surtout à trois ou quatre joueurs. Moi, ce qui me plaît le plus, c'est quand on peut aller attaquer la banque où un des joueurs a planqué son fric. Ca m'amuse de le voir cavaler pour essayer de sauver le pognon qu'il a gagné en arnaquant les autres..." Après l'avis du créateur, voyons de plus près le principe du jeu. Chaque joueur interprète le rôle d'un ripoux et doit, pour remporter la partie, réunir la somme de 100 000 francs. Le plateau représente le quartier de Pigalle à Paris. La partie est rythmée par les ordres de mission que donne le commissaire. Les ripoux peuvent remplir ces missions qui leur rapporteront des points de flic (que l'on convertit en argent liquide lors du décompte final), ou bien ils se comportent en véritables ripoux et détournent la mission en raquettant les personnages qu'ils sont censés arrêter... Mais attention, si ces actes ripoux sont plus rentables, ils sont aussi plus dangereux. A vous d'évaluer les risques. De temps à autre, des événements exceptionnels viennent troubler le déroulement d'une mission, comme l'attaque d'une banque, une partie de poker impromptue, une course de chevaux, etc. Tout au long du jeu, vous devrez choisir entre être un ripoux ou un bon flic. Terrible dilemme brocardien s'il en est. La solution réside peut-être dans l'alternance des deux... Malgré des règles un peu longues à apprendre, Les Ripoux est un excellent jeu de plateau qui animera de joyeux jurons vos longues journées pluvieuses d'hiver. Et puis, c'est tellement drôle de se prendre pour Lhermitte ou Noiret, juste le temps d'une partie... A *Cent Pour Cent*, on aime Les Ripoux.



AMERICA DE MATT MURDOCK

Quoi ? La chronique d'un 45 tours dans les Actus de *Cent Pour Cent*, mais qu'est-ce-que-c'est-que-ça ? Hein ? Pourquoi c'est'y pas qu'ils l'ont mis dans les Actus musique, même que y'a deux pages pour ça chaque mois ? Humm ? J'vous le demande.



La réponse est simple. Ce 45 tours n'est pas comme les autres, parce qu'il est l'œuvre de Matt Murdock, alias Patrick Giordano, dit "tché fou twa ou qwa ?" Celui-là même qui a fait la chronique de Dynamic Duo et qui a descendu en flamme Chicago's 30 dans ce numéro. Bref, Patrick ne pouvait pas chroniquer son propre disque. Alors, humm, ce 45 tours qu'est-ce qu'il vaut ? "Superbe." "J'suis vert." "Whaow, le son des guitares !" "Aïe ma mère ! les cœurs qu'est-ce qu'ils sont biens." "C'est la classe, la grande classe." "Dis, Patrick, tu me le dédicaces, hein ? Allez, dédicace-le moi." Voilà les réactions de la rédaction. Le disque passe déjà sur NRJ et quelques autres radios, alors qu'il vient à peine de sortir, et le clip est en préparation. C'est de la House Music gonflée à bloc par de grosses guitares et une mélodie d'enfer. C'est sauvage et beau. C'est en vente partout. Achetez-le si vous ne voulez pas mourir idiot.
AMERICA de MATT MURDOCK, chez Phonogramme.

LAST DUEL

La mode actuelle - et ce n'est pas nous qui nous en plaindrons -semble privilégier les softs d'arcade pouvant se jouer à deux. C'est bon, convivial, et ça permet de rompre avec la douce solitude du microman de fond. Bien sûr, la chose est parfois prétexte à engueulades, haines farouches, ou cassures de vieilles amitiés. Last Duel se joue donc en duo, non pas l'un contre l'autre (dommage, hé, hé...),



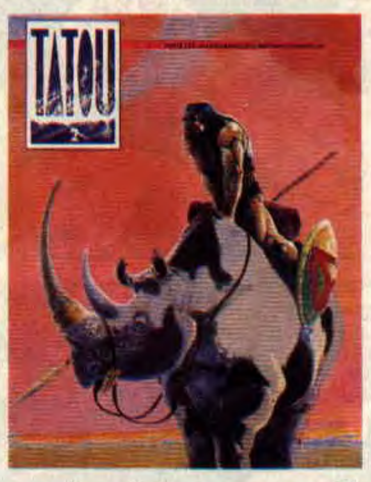
mais l'un avec l'autre, contre une multitude de robots destructeurs et de machines de guerre, dignes des meilleurs épisodes de Transformer. Les combats se passent sur une route bleue bordée par un désert de sable et de cratères. Chaque joueur possède un engin différent. Le premier a une voiture, une sorte de version future de Formule 1. Le second conduit un mini-vaisseau spatial monoplace, ce qui lui permet de survoler son camarade combattant. A partir de là, on dégomme, en essayant de détruire le plus possible tout en sauvant sa peau. Et c'est si bon, comme me glisse Miss X par-dessus l'épaule. En fin de course surgissent d'horribles vers mutants, se trémoussant comme des danseuses du Crazy Horse (le style Lova Moor). Finalement, un jeu assez classique. Pour l'instant, nous avons testé la chose en préview, je m'en tiens donc aux faits, purement et simplement, sans porter de jugements hâtifs. La suite le mois prochain.

CRAZY CARS II ENCORE TOUJOURS ENFIN

A l'occasion de la sortie de Crazy Cars II sur CPC, Titus et Virgin Megastore organisent un grand concours ouvert à tous et doté de nombreux lots (Walkman, softs et disques). Pour gagner, il vous suffira de faire le meilleur score sur Crazy Cars II en trois minutes. Avis aux amateurs, les journalistes de *Cent Pour Cent* seront présents et participeront eux aussi au concours.
Concours Titus et Virgin Megastore, 52-60, avenue des Champs-Elysées, du 6 au 10 mars de 12h à 19h30.
Par ailleurs, Titus recherche des programmeurs expérimentés en assembleur ou/et en "C". Si vous êtes dynamique et si vous vous sentez capable de suivre la voix du programmeur de Titan, n'hésitez plus : écrivez à Titus Recrutement, 28 *ter*, avenue de Versailles, 93220 Gagny.

LE TATOU MASCOTTE D'ORIFLAM

Nous tenions à vous présenter et surtout à saluer le numéro 2 d'une revue bimestrielle, *Tatou*. C'est la société Oriflam qui édite ce magazine. Et pour cause, elle est uniquement consacrée aux jeux de rôle de cette société. Comme on dit chez moi, on n'est jamais mieux servi que par soi-même, et je dois dire que servis, ils le sont. Côté présentation, c'est du travail de pro, pas le genre fanzine imprimé sur du PQ. La couverture, belle comme un camion, est glacée et en couleur, l'intérieur, par contre, est en noir et blanc. Mais on retrouve les illustrations, dans le genre de celles que l'on rencontre dans les manuels de jeux de rôle. Pour qui est-il fait et où peut-on le trouver ? Ce sont les questions



que devrait se poser un vrai journaliste, mais ça m'est égal, je ne suis pas un vrai journaliste. Pour ce qui est de ces questions, je peux facilement y répondre, car moi je l'ai lu le n° 2 de *Tatou* et pas vous. Il est fait pour les joueurs des jeux Oriflam : on trouve donc, dans ce numéro, des renseignements sur Runquest, Stormbringer et Hawkmoon, plus une petite rubrique sur les bouquins, très sympa. Ces aides sont soit des scénarii, soit des descriptions de lieux ou de simples suggestions d'histoires pour les Maîtres du jeu en panne sèche. On peut se le procurer dans tous les points de vente spécialisés, pour la somme de 30F, et il est également possible de s'y abonner. Un point de vente spécialisé, est un point de vente où l'on peut trouver *Tatou*, enfin, un magasin spécialisé dans les jeux de rôle, quoi ! En tout cas, une affaire à suivre si les orcs ne le mange pas.
ORIFLAM, 132, rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz.



DOC SAVEDGE A LA DÉCOUVERTE DU DIAMANT TRÈS MERVEILLEUX

RÉSUMÉ: DEPUIS PLUSIEURS JOURS DOC SAVEDGE ERRE DANS LE LABYRINTHE MAUDIT, A LA RECHERCHE DU DIAMANT TRÈS MERVEILLEUX.

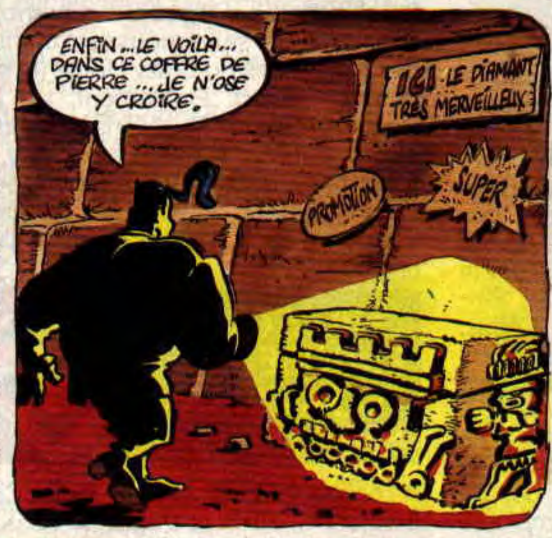




















LE 28e SALON INTERNATIONAL DU JOUET DE PARIS



Quel plaisir de se promener dans un Salon qui vous ramène à l'époque de Noël. Celui-là se tenait du 1er au 7 février au Parc des Expositions de Paris-Nord Villepinte. Mais, malheureusement pour vous, il était réservé aux professionnels, et l'informatique y brillait par son absence. On trouvait tout de même des choses à voir pour les joueurs que nous sommes.
Bien sûr, il y avait les éternelles peluches, les jeux éducatifs, les circuits automobiles, les modèles réduits et tout ce qui fait le charme de ce genre de rencontre. Les jeux de rôle aussi faisaient fureur. Nous avons surtout remarqué les sociétés Transecom, distributeur du célèbre AD&D, et Oriflam (Runquest, Stormbringer) avec un nouveau jeu, à mi-chemin entre le jeu de plateau et le jeu de rôle, La Fureur de Dracula. Oriflam présentait également une revue consacrée exclusivement à ses jeux : *Tatou*.

PLATEAU ET VIDEO

Tatou permet d'ailleurs de faire un enchaînement sur les jeux vidéo d'Infogrames, les VCR Games, puisque le tatou est le sigle de cette société. Commençons déjà par le Vidéo Golf. Il s'agit d'un jeu de plateau associé à une cassette vidéo. Cela nécessite donc de posséder un magnétoscope ayant un arrêt sur image et une télécommande, préférable si l'on ne veut pas passer son temps à faire des allers retours entre le jeu et le magnétoscope. Le jeu de plateau est, lui, constitué de pions, de dés, de cartes et d'une banque de dollars, ainsi que de neuf plateaux recto verso, soit dix-huit trous. A chaque tour le joueur choisit sa stratégie en fonction du coup à effectuer. On peut lancer les dés ou choisir une carte "club", ou encore visualiser une action sur la cassette. Le jeu répond aux règles du golf. Cette cassette comprend les coups de vingt-cinq professionnels.

JEUX CALIFORNIENS

Le second jeu disponible dans cette catégorie reprend le nom d'un des succès d'Epyx, California Games. Le but est de parcourir la Californie à bord de sa corvette, mais compte tenu de la consommation importante de ce genre de véhicule, il faut pouvoir l'abreuver. Pour cela, vous participez à tous les concours de sport qui se présentent, planche à voile, skate-board, patins à roulettes, vélo acrobatique et surf. En tout, deux cents séquences sont disponibles sur la cassette. Ces deux jeux devraient coûter aux alentours de 350 F, mais le jeu en vaut-il la cassette ou plus exactement ne risque-t-on pas de se lasser de revoir toujours les mêmes images ? Les éditeurs ne le pensent pas. Avant de revoir deux fois la même séance, il faut, d'après eux, jouer au minimum quinze fois. Le peuple ludique jugera !

DD1 : LE DISK DRIVE DINGUE

VOUS, les utilisateurs de 464 ! Oui, VOUS qui perdez des heures entières à attendre que la douce cassette située dans son non moins fiable lecteur ait fini de charmer par son chant stridant la paisible mémoire bercée par le Z80 alors encore en émoi. VOUS qui ne savez pas ce que VOUS perdez, mais qui VOUS doutez de ce que VOUS pourriez gagner, cet article VOUS concerne.

Bien des gens roulent en 4L toute leur vie sans même se douter du confort et du plaisir apporté par le pilotage, aussi affolant que passionnant, d'une Lamborghini Countach quadri-turbo à embrayage multidisque renforcé. Nombreux sont ceux qui, habitués à la SNCF hautement syndicaliste, n'ont jamais connu l'extase enivrante déclenchée par le décollage d'un avion gorgé de puissance élévatrice ô combien surnaturelle et impressionnante. Tout aussi nombreux sont ceux qui, ne connaissant pas les joies du renommé Solex, s'évertuent à pédaler mollement sur leur bicyclette ancestrale, dont la selle, érodée par les temps, endolorit lentement mais sûrement une des parties charnues de leur être dont nous ne pouvons citer ici le nom mais dont il est possible de dire qu'elle se situe approximativement entre le pet et l'air. Toutes ces personnes rêvent et savent que, quelque part dans la galaxie, un objet non contondant pourrait leur permettre de ne plus se soumettre à toutes ces petites contraintes de la vie de tous les jours, qui nous font sombrer irrémédiablement dans les bas fonds de la mélancolie, engendrée par la société moderne.



LECTEURS, LECTRICES

En ce qui concerne le DD1, il est au 464 ce que la mayonnaise est à l'oeuf dur, le chien à l'aveugle, la fraise au coka, la scie à métaux, le Schwartzanegger, la réalité, la femme au foyer, bref et en deux mots : lorsqu'on l'a eu une fois dans le connecteur, il devient difficile, voire même insoutenable, de s'en passer. Plus besoin de passer du temps à rembobiner, à chercher, à écouter, à regarder, à attendre, à tes souhaits Tout est dix fois plus précis, cent fois plus rapide, mille fois plus pratique avec un lecteur de disquettes qu'avec un magnétophone à cassettes. La gestion de fichier se fait facilement et dans des temps incomparables. Plus besoin de mettre des étiquettes partout dans le style à en transformer sa logithèque en cravate à poids. Un simple catalogue, et tout est clair.

POUR ET CONTRE PETRIS

Des avantages, le DD1 n'a que cela. Il n'est plus nécessaire de se poser des questions sur le contenu de la bande située sous la tête de lecture, l'Amsdos livré avec le lecteur se charge automatiquement de faire des backups (copies de sauvegarde). A la limite, ça fait peur. Pour obtenir une fausse manipulation, il faut presque le faire exprès ou le faire vraiment exprès. Depuis quatre ans que je travaille avec ce matériel, jamais ô grand jamais, il ne m'est arrivé de perdre des informations sans pouvoir les récupérer. Par Krom, je vous le dis mes bien chers frères, mes bien chères sœurs (pas de boogie-woogie avant vos prières du soir), rien n'est plus apaisant, exaltant, sécurisant que de travailler avec ce genre de périphérique.

Les seuls inconvénients sont les prix pratiqués par les revendeurs de disquettes 3 pouces, mais avec un peu de ruse et d'habileté, il sera plus simple d'acheter ces supports en gros ou à plusieurs, pour faire baisser le coût à l'unité.

AMEN ALORS !

Avant, j'étais moche... pour une poignée de dollars, je l'ai rencontré, et le DD1 a changé ma vie. Demain, je change de disquette...

Dédé le Hun

2001 LE JOYSTICK DU FUTUR

Aaaargh, les joysticks, si souvent mous et fragiles. Voilà enfin l'engin du futur, le manche à balai ultrasonique capable de rivaliser avec les meilleurs joysticks de banc d'arcade, j'ai nommé le Quickjoy 5 Superboard, de chez Spectravidéo, un monstre haute technologie et design Star Wars. Jugez plutôt : autofire avec réglage de la vitesse, possibilité de choisir entre différents boutons de tir - à droite, à gauche, ou sur le manche -, dix micro-switches, ventouses indécollables, et même, ultime gadget high-tech, le chronomètre digital donnant la possibilité de régler un certain temps de jeu. Pour les matches entre potes, c'est idéal. Et là, le perdant n'aura plus aucune excuse ("Ouais, c'est la faute au joystick tout pourri, hé !!"). S'il n'en reste qu'un...







Vous connaissez certainement la SDI sous un autre nom, l'IDS, l'Initiative de défense stratégique. Le dernier projet en matière de défense stratégique. Pour ceux qui ne comprennent toujours pas de quoi je veux parler, il s'agit d'un bouclier antinucléaire.
On peut dire un grand merci à Ronald Reagan, mais on ne peut dire qu'un petit merci à l'éditeur, qui nous a envoyé le soft un peu tard et c'est pour ça qu'il passe dans les Actus. Mais, le mois prochain, on vous en fera un vrai test. Quoique, depuis qu'il est arrivé, on arrête pas d'y jouer (ne le répétez surtout pas, car le redac'chef est persuadé qu'on travaille à fond pour que vous puissiez recevoir votre "canard", dans les temps). De toute façon, c'est quand même un travail, ce qu'on fait, et comme c'est aussi du plaisir en disquette, on ne sait jamais si l'on travaille ou si l'on s'amuse.



LA GUERRE DES ETOILES

Dans le ciel étoilé, de drôles d'engins de mort, étoilés aussi mais avec une seule étoile, rouge celle-là, ont pris leur envol, vers une base américaine, quelque part sur la lune. Responsable de la défense de cette base, vous mettez en branle votre batterie de satellites de combat. La première phase est offensive, mais c'est normal, vous savez bien que la meilleure défense, c'est l'attaque. S'il n'avait que des missiles, l'adversaire, bien que russe, n'est pas fou pour autant : il possède aussi des chasseurs de satellites antimissiles (et que le dernier qui sort ferme la porte). Enfin, un combat spatial commence. Le premier niveau ne pose pas de problème et j'ai tôt fait de réduire à néant les missiles adverses, ce qui me donne un bonus de 20 000 points. On a beau être astronaute, on n'en est pas moins homme, et cette petite prime me réchauffe le cœur.

L'ETOILE DES GUERRES

Le deuxième niveau est, par contre, un peu plus retors. Une seconde d'inattention et un des missiles ennemis en profite pour traverser mon écran et disparaître. Damned ! Il va falloir que je fasse entrer en jeu la défense rapprochée de ma base lunaire. Une multitude de têtes nucléaires foncent vers moi. A coup de lasers, j'essaye d'en détruire le maximum, mon viseur se déplace sur tout l'écran. C'est l'extase, aucune tête n'a réussi à atteindre la base, et rebonus, mais ceux-là sont moins importants. Si je le peux, je me contenterai de la phase bien plus intéressante pour faire des points, surtout lorsqu'on arrive à descendre toutes les infernales machines qui traversent l'écran. Pour ce qui est de l'animation et du graphisme, c'est pas mal du tout. Le mode



1 permet une certaine finesse des traits, même s'il se limite à quatre couleurs. De toute façon, dans la nuit sidérale tous les satellites sont bleus, on peut pas toujours être gris, surtout quand on ne boit pas d'alcool. En attendant, je me saoûle et me grise de destruction. Mais jusqu'où s'arrêteront-ils ?!. Il y a douze niveaux et nous n'avons pas encore dépassé le sixième, alors, on a le temps. Mais, le mois prochain, je vous le promets, on atteindra des niveaux plus élevés. Mais un proverbe populaire dit : "Il ne faut pas vendre la peau de l'URSS avant d'avoir descendu tous ses missiles."

SDI de Activision
Distribué par Ubi Soft

CHUCK YEAGER'S ADVANC

Enfin on va pouvoir voler sur nos petits CPC et comme des grands encore. Le général Chuck Yeager en personne, celui qui a passé pour la première fois la vitesse du son, se propose de nous apprendre non seulement les rudiments du vol, mais aussi quelques petits exercices qui, en peu de temps, feront de vous des pilotes émérites.

Avant de me lancer, je préfère suivre quelques cours avec mon prestigieux professeur. Et pourtant, croyez-moi, je ne suis pas un novice du pilotage, en tout cas pour ce qui est des simulateurs de vol. Mais je préfère quand même m'habituer aux réactions des commandes.

ENTRAINEMENT SOUS TOUTES LES COUTURES

Comme on peut s'y attendre, les phases d'entraînement concernent principalement le décollage et l'atterrissage, mais on peut y trouver aussi quelques figures, comme un virage à droite, à gauche, une montée, une descente, etc. Comme vous pouvez vous en douter, surtout si vous avez déjà pratiqué cela sur un simulateur, le plus difficile et le plus utile, c'est l'atterrissage. Alors n'hésitez surtout pas à recommencer l'entraînement jusqu'à ce que vous soyez bien au point. C'est à ce prix uniquement que vous pourrez vraiment vous amuser avec ce soft. Seul un pilote capable de manier parfaitement son appareil pourra rivaliser avec les autres pilotes dans une course, dans un vol en formation ou en faisant des tests sur les avions.

TESTE ET APPROUVE PAR...

Par moi, vous pensez bien que j'allais pas passer une si belle occasion de voler. Surtout qu'avec Chuck (eh oui ! je l'appelle déjà Chuck), c'est un véri-



table plaisir de pousser les avions pour apprendre à en connaître toutes les caractéristiques. Et c'est de cela qu'il est question dans la partie appelée (excusez mon anglais détestable) : Test Flight. On peut d'ailleurs regretter que ce soit la seule option existante pour les versions 64 Ko. Il s'agit d'une série d'exercices ayant pour but de mettre votre zingue à l'épreuve. Mais non pas à l'épreuve des balles, pauvres imbéciles, l'aviation ne sert pas uniquement à s'envoyer des bombes atomiques à la gueule, bien qu'il faille bien le reconnaître, cela y contribue sacrément. En tout cas, là n'est pas le propos, je m'égare et comme il n'est

ED TRAINING FLIGHT

pas question de train, sauf celui d'atterrissage... Là, je crois bien que je suis complètement perdu. Bon, un coup d'œil sur mon compas.
Ah, voilà, je m'y retrouve. Je disais donc que le Test Flight consiste à prendre un des avions, au choix, et à lui faire faire quelques exercices mais pas n'importe lesquels. Ce sont des exercices tout ce qu'il y a de plus sérieux. Je ne vais pas tous vous les énoncer. Par contre, je peux vous dire avec quels avions vous pouvez voler et vous allez voir que le choix est très large. Vous pouvez vous retrouver aux commandes d'un Cessna, d'un F 16, d'un F 18, d'un Mustang P-51, d'un Piper, d'un Sopwith Camel (c'est l'avion qu'utilise Snoopy quand il combat le Red Baron juché sur le toit de sa niche), d'un Spad XIII, d'un SR-71, d'un Spitfire, d'un X-1 (l'avion sur lequel Chuck a passé pour la première fois Mach 1) et d'un X-3. Et on reprend son souffle, surtout que je n'ai pas vraiment fini, il y a aussi trois autres avions mais qui sont, eux, expérimentaux. Il s'agit du XNL-16 Instigator, du XPG-12 Samurai et du XRH-4 Mad Dog. Hein, qu'est-ce que vous dites de ça ! Oui, moi aussi au début, ça m'a fait un choc, mais quand on





commence, on n'y pense plus.

TOUT LE MONDE EN FORMATION

Maintenant que vous connaissez bien les différents avions, vous allez pouvoir aborder le vol en formation. Mais attention, ce dont je viens de vous parler ne s'apprend pas en un jour, un peu comme Rome. Je sens que vous ne saisissez pas bien le rapport. Ce n'est pas grave puisqu'à cette époque, l'aviation n'existait pas encore, mais revenons à nos moutons, plus communément appelés cumulo-nimbus. Le vol en formation demande une grande précision, ne l'abordez que lorsque vous serez sûr à 100 % (et ça on connaît) des réactions de votre engin. Enfin, vous faites comme vous voulez, moi je me lance à la suite de mon chef d'escadrille. Malheureusement, il n'a pas l'air de se rendre compte que je ne suis qu'un pauvre amateur, certes très amateur, mais tout de même. J'ai un peu de mal à suivre ses acrobaties. On ne panique pas, ce brave homme, pour m'aider à me retrouver, laisse derrière lui une traînée de fumigène. J'arrive donc à le rattraper, mais ce petit jeu m'a mis les nerfs en pelote.
Puisque c'est comme ça, je préfère me taper une petite course avec les copains. On n'a d'ailleurs que l'embarras du choix. La première me séduit tout de suite, surtout parce que c'est une course entre F 18. C'est pas en France qu'on trouverait ça. Vous vous voyez en train de faire une course avec des Rafale, je vous explique pas la tête des officiels. Mais on peut toujours rêver. Histoire de m'amuser, je choisis de voir mon avion de l'extérieur. Petite déception, il ne ressemble pas tout à fait au F 18 que j'ai l'habitude de fréquenter. Je vais quand même essayer les autres courses. J'ai le choix entre le Spad XIII, un avion français de la Première Guerre mondiale où le célèbre Mustang P-51, un spécialiste de ce genre de courses. Les courses consistent à suivre un parcours délimité par des portes, sous lesquelles il faut passer. Au début, le plus dur est de passer les portes. Mais une fois qu'on a appris à le faire, c'est contre l'adversaire qu'il faut se battre et alors, là, pas de quartier.



SOUS LE CAPOT

Je ne peux pas vous laisser partir sans que l'on parle un peu de ce qu'il a sous le capot. Mais non, malheureux, pas l'avion, le soft. Au niveau animation, c'est pas mal du tout, surtout si l'on tient compte de tout ce que notre petite machine a à gérer. Par contre, les graphismes ne sont pas tout à fait à la hauteur, mais que voulez-vous, quand on aime, on ne compte pas. La variété du soft est telle que, pour un passionné de simulateurs, Chuck Yeager et son Advanced Flight Trainer est et restera toujours un bon simulateur de vol. Que les débutants se rassurent, moi aussi je me plante assez souvent, tant il est vrai que ce diable de soft ne se dirige pas facilement.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER
de ELECTRONIC ARTS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	70 %
Son :	75 %
Animation :	90 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	95 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	80 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	85 %



DYNAMIC

Les softs sur CPC qui permettent à deux personnes de jouer ensemble ne sont pas légion. C'est donc avec un plaisir non feint que la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent* s'est jetée sur Dynamic Duo, jeu associant une recherche de trésors dans un labyrinthe à des graphismes réussis. Alors, qui veut faire Duck le canard ? Et qui fera le gros du travail en déplaçant Dwarf dans les dédales de la maison de la nuit ? Réservez vos places.

CARTE A LA MAIN, UN CANARD SUR L'EPAULE...

Les déplacements des deux personnages sont en fait étroitement liés (n'y voyez aucune connotation sexuelle, allons). En effet, pour passer d'un étage à l'autre, Dwarf et Duck doivent être obligatoirement connectés (c'est-à-dire placés l'un au-dessus de l'autre), Dwarf dirigeant alors les opérations. Bon, je sais, je n'ai pas été très poli, je ne vous ai pas présenté les personnages. Alors voici Duck (saluez-le, il est très susceptible), un canard hip-hop à la casquette bleue qui a la possibilité de voler très rapidement et donc trouver les éléments recherchés. Et voilà Dwarf, personnage sympathique en diable, spécialiste en lecture de cartes en tout genre, décidé à tout pour atteindre la salle des calculs.

JE N'AI TROUVE QU'UN PORTE-CLES !

D'emblée, le jeu est agréable, les programmeurs ayant tout fait pour que l'ergonomie du jeu ne pose aucun problème à l'utilisateur. L'écran se divise en trois parties d'une louable clarté : l'écran de jeu, dans lequel les personnages se déplacent ou se trouvent confrontés à diverses Forces noires, le plan du labyrinthe qui permet de se repérer et ainsi d'éviter les horribles Faucheurs sinistres, et, dernière partie, un tableau contenant score, énergie des deux héros, points et nombre de morceaux de clés ramassés dans les trésors découverts. Evidemment, ces morceaux vous permettront de reconstituer la clé menant à la salle des calculs. Un véritable casse-tête chinois.



UN LIQUIDE VERDATRE ET GLUANT

Croyez-moi, la tâche est ardue. Même en définissant un niveau de jeu plus facile. Trouver les trésors (et donc les clés) n'est pas en soit un véritable problème, si seulement les forces du mal ne faisaient pas tout pour offrir aux deux héros un billet sans retour vers le cimetière le plus proche. Comme galerie de portraits, on fait difficilement mieux que Dynamic Duo. Des araignées taquinent Duck ou tombent du plafond, des têtes de mort et des yeux géants attaquent, du liquide verdâtre et gluant (serait-ce de la slime ?) tombe sur le sol, ou des flammes lèchent les pieds de Dwarf... Des exemples parmi d'autres déboires rencontrés en cours de route. Heureusement, tous ces horribles serviteurs des forces du mal du royaume de la Magie auront du mal à résister à votre tir meurtrier qui leur rendra la forme de poussière qu'ils n'auraient jamais dû quitter. Mais le grand plaisir du jeu, c'est de détruire les murs du labyrinthe en faisant rouler une grosse boule croisée dans certaines pièces. Brooom, c'est si bon de casser.



LE FAUCHEUR SINISTRE : UN MAGICIEN SANS PITIE

On a passé en révue les principaux monstres à dégommer. Il est grand temps de se pencher sur un cas d'ennemi bien particulier : le Faucheur sinistre. Aspect : un magicien dégoulinant, jeteur de sorts. Pouvoir : tout simplement celui de vous détruire, tournoyant sur Duck et Dwarf sans leur laisser aucune chance. Point faible : aucun, vous pouvez tirer, mettre un coup de poing sur l'écran de votre CPC ou appeler les voisins, vous finirez carbonisé. Avantage : avant la partie (en appuyant sur la touche C du clavier), il est possible de choisir un certain nombre de Faucheurs sinistres lancés aux trousses des héros. Entre un et six. Ainsi qu'un niveau d'agressivité (dur, plutôt dur ou facile). Oui, mais alors, me direz-vous, comment échapper à un Faucheur ? Facile, en le feintant. En se cachant dans le coin d'une salle ou en attendant qu'il se trouve dans une pièce qui lui interdit de remonter, et d'en profiter pour vous éloigner de lui. Différentes tactiques réalisables uniquement si vous gardez sans cesse un œil rivé au plan des salles se trouvant au-dessous de l'écran de jeu (oui, je sais, je l'ai déjà dit, mais certains ont la mémoire très courte).



DUO 69%

DYNAMIC SPIELBERG

Les décors du jeu, c'est carrément Cécil B. De Mille ou Spielberg dans ses grands jours : des statues en or sorties d'un musée galactique, des colonnes romaines que les graphistes du soft ont du dénicher chez un antiquaire italien et, bien sûr, des portes sculptées. Je dis bien sûr car elles font passer d'une salle à l'autre. Soyez perspicace, parce que l'une d'entre elles (au design étrangement primitif, je vous met sur la voie) vous permettra d'accéder à la salle des calculs, une fois réunis les différents morceaux de la clé. Donc, si vous la croisez, retenez bien son emplacement.

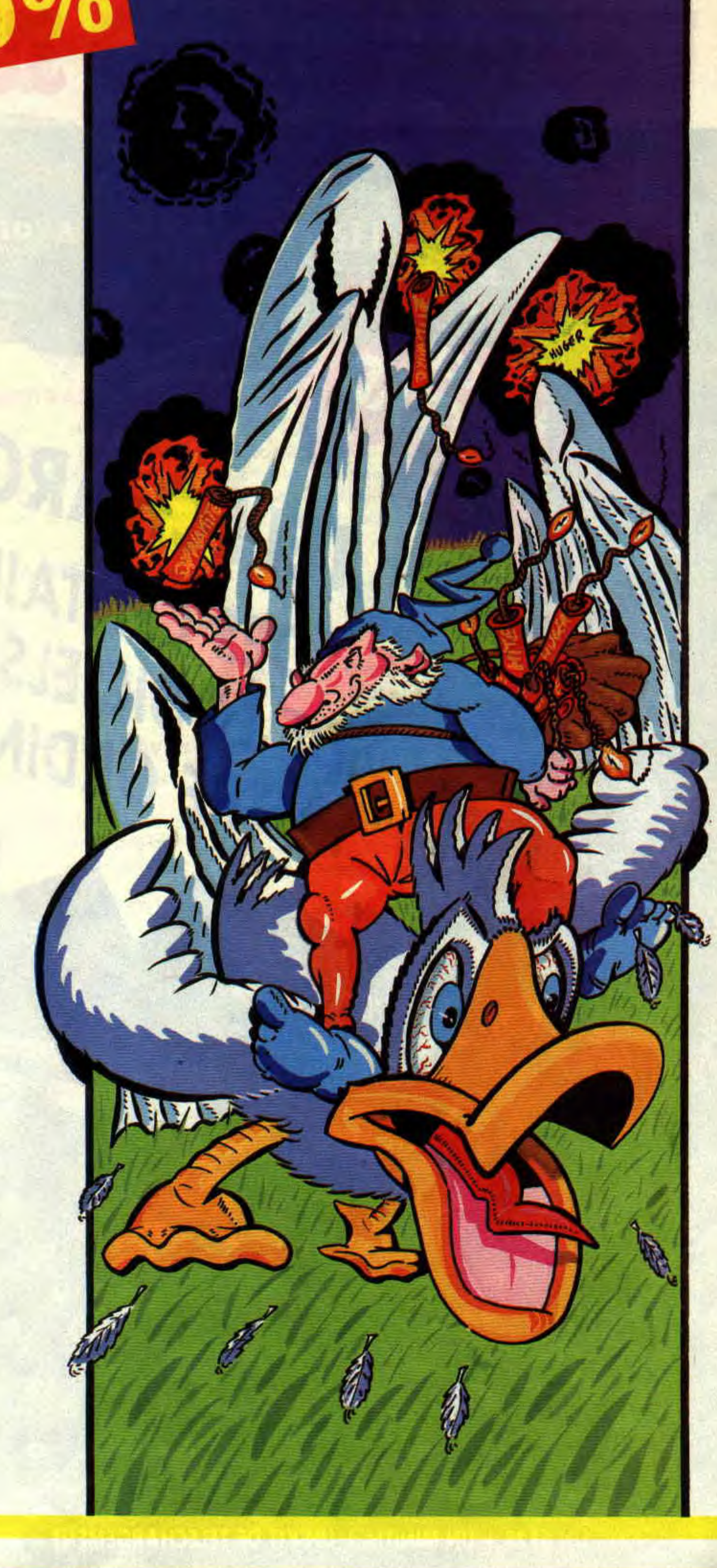
FINALEMENT, DYNAMIC DUO, C'EST BIEN OU PAS ?

Je sais, vous vous dites : "OK, j'ai compris le jeu, on cherche une clé un peu comme dans Rambo III, en déplaçant un chercheur fou accompagné de Saturnin. Mais le jeu en vaut-il la chandelle, Matt ?" Eh bien, je pense que Dynamic Duo va ravir une bonne partie d'entre vous, mais que certains y seront totalement hermétiques. Pour : la possibilité de jouer à deux, les graphismes et l'animation, le labyrinthe assez difficile à bien connaître et l'étonnante galerie d'adversaires proposée. Contre : une certaine répétition dans les situations (amenuisée par les différentes possibilités en début de partie - voir plus haut) et une découverte finale rapidement maîtrisée. Je me dois aussi de vous préciser que jouer en solitaire à Dynamic Duo n'enlève rien à la qualité du soft. Vous voilà donc avec tous les éléments concernant ce jeu. A vous de juger maintenant, et place aux notes.

Matt MURDOCK

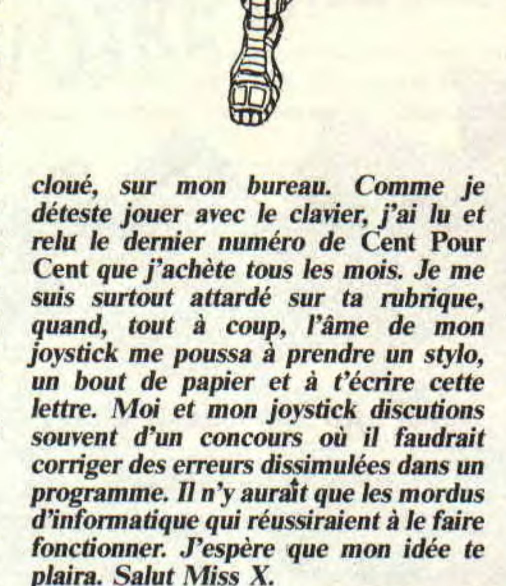
DYNAMIC DUO de FIREBIRD
K7 : 95 F
D7 : 145 F

Graphisme :	75 %
Son :	75 %
Animation :	75 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	60 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	70 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	60 %



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Le vent s'est tu, le chef a chu et j'suis venue. Fidèle au poste. Voilà juste un an que la rubrique des plus belles lettres de Miss X existe. Je suis toujours fraîche comme une rose, pimpante, joyeuse et hilare quand je lis vos lettres. Fi des commentaires autosatisfaits, passons à votre courrier.



Chère Miss X,
Tous les muscles tendus vers la feuille, je dus canaliser tout mon courage pour t'écrire. Pour passer ma nervosité, je refeuilletai le n° 11, m'arrêtant à tous les dessins de Pierre Ouin. Arrivé à la page 114, un large sourire se dessina sur mon visage et ma plume commença à noircir le papier. Tout cela pour t'exposer mon idée : pourquoi ne pas donner aux journalistes d'Amstrad Cent Pour Cent les rubriques qu'ils n'ont pas l'habitude de faire. Je m'explique : le chef pourrait tester des jeux, tu prendrais sa place (profites-en pour te venger), Sined ferait le courrier, etc. A part ça, longue vie et continuez sur cette voie, c'est la meilleure.

Germinal

Cher Germinal,
OK d'ac. Ta proposition est pas mal, je la réserve pour le mois d'avril (à cause du poisson). Nous avons quelques autres idées renversantes que nous gardons secrètes pour ce prochain numéro. Attendez-vous au pire ou au meilleur...

Salut Miss X,
L'autre jour, je me prélassais devant le manche de mon joystick car, dans la soirée du 2 février, je jouais au jeu conçu par Steve Brown : Barbarian. Malheureusement, le manche de mon joystick resta dans ma main et le socle cloué, sur mon bureau. Comme je déteste jouer avec le clavier, j'ai lu et relu le dernier numéro de Cent Pour Cent que j'achète tous les mois. Je me suis surtout attardé sur ta rubrique, quand, tout à coup, l'âme de mon joystick me poussa à prendre un stylo, un bout de papier et à t'écrire cette lettre. Moi et mon joystick discutions souvent d'un concours où il faudrait corriger des erreurs dissimulées dans un programme. Il n'y aurait que les mordus d'informatique qui réussiraient à le faire fonctionner. J'espère que mon idée te plaira. Salut Miss X.

Le Toulousain

Salut le Toulousain,
Il y a à peu près six mois, Sined a eu la même idée que toi. Après en avoir discuté, nous avons finalement laissé tomber. Nous avons estimé que ce concours ne serait amusant que pour quelques-uns, et que la majorité des lecteurs serait frustrée. Toujours est-il que si vous êtes nombreux à nous réclamer ce concours, eh bien, vous l'aurez !

Chère Miss X adorée,
J'ai plusieurs questions à te poser : est-il réellement possible de faire partie de la rédac ? Ou au moins à moitié, parce que là où j'habite (Lyon), je ne pourrai pas venir roupiller dans vos bureaux silencieux. Je sais, je suis en retard, il y a déjà longtemps que tu en as parlé, mais peut-être reste-t-il une ou deux couchettes chez vous... ? Par ailleurs, j'aimerais savoir si tu réponds à toutes les missives qu'on t'envoie, nous, pauvres lecteurs lassés d'attendre encore et toujours une réponse à nos questions ? Enfin, pourquoi repousser la demande de Sébastien du n° 12 qui proposait de faire des posters de toute la rédac ? Si vous n'êtes pas des stars, nous on vous aime bien. Bon, d'accord, des posters de vous, ça ferait un peu : "Ah ben, à Cent Pour Cent, ils s'y croient vachement dis donc !" Mais on s'en fout royalement de l'avis des autres, après tout... Allez, je te quitte.

The Admirator

Ave Admirator,
Il est vraiment possible de faire partie de la rédaction. Evidemment, si tu habites à Lyon c'est beaucoup plus compliqué. Tu comprendras très facilement que, pour travailler à *Cent Pour Cent*, il faudrait que tu habites dans la région parisienne. Cela est d'ailleurs valable pour tout le monde, c'est un peu injuste, mais c'est la vie... D'autre part, pour tous ceux qui ont envoyé un article, je vais leur répondre personnellement dans le mois à venir... Pour le poster de toute l'équipe, vous êtes toujours nombreux à nous le réclamer, mais la réponse est encore non. A bientôt.

Miss X

LES SAUCISSES DE LA FRANCK FORTE

Oui, je sais, ce titre ridicule ne veut rien dire. Mais, depuis le temps que je me décarcasse à trouver des jeux de mots avec mon nom - et croyez-moi, c'est pas facile -, je me suis dit, ce midi même, en mangeant une francfort-frites : "tiens, ça me donne une idée pour le courrier des lecteurs dans le *Cent Pour Cent*". Donc acte. Et puis sincèrement, si vous trouvez que ce n'est pas drôle, allez voir du côté de l'initiation à l'assembleur de mon ami Sined, il ne s'est pas vraiment foulé non plus pour son titre. Faut dire qu'en ce moment, on n'a pas trop la pêche. Vivement qu'on aille voir Mylène Farmer sur scène, ça nous redonnera un petit peu de tonus (surtout si "elles sont douces", ce dont je ne doute pas). Mais trêve de bavardages, passons à vos lettres, nombreuses ce mois-ci.



Cher Frank, étant grande prêtresse au temple du dieu CPC et initiée aux secrets du démon assembleur, je sollicite ton aide, ô Grand Initiateur. Je me suis livrée aux joies de la programmation en fabriquant un filtre destiné à l'animation, en respectant la régle sacrée : restitution du fond, sauvegarde du fond, affichage de l'objet. Bien que ce filtre fonctionne, le résultat est très décevant, en ce sens que l'animation clignote, même si je sacrifie trois octets sur l'autel du dieu CALL &BD19. A mon avis, c'est dû au fait que le balayage de l'écran intervient pendant la routine. N'y aurait-il pas moyen d'y remédier en détournant, voire en stoppant momentanément le balayage ? Je te souhaite longue vie, et que la lumière du Grand CPC vous éclaire tous.

Miss Tick

Eh, les gars, z'avez vu ? C'est une gonzesse, une vraie ! Et qui écrit vachement bien qui plus est (même si elle fait des fôtes d'aurthograffe, mais elle n'est pas la seule). On va essayer de t'aider, petite, laisse faire les hommes, hum, hum (raclement de gorge).
Effectivement, et bien qu'il soit pour ainsi dire incontournable, le CALL &BD19 a cela d'ennuyeux qu'il ne laisse pas beaucoup de temps pour afficher tous les sprites dont tu pourrais avoir besoin dans ton programme. Comme il est impossible d'interrompre, même momentanément, le balayage de l'écran, il faut donc ruser quelque peu.
D'abord, au lieu de faire un CALL &BD19, qui prend du temps-machine inutile (le temps que le CPC sache à quelle adresse se brancher en ROM, tu aurais déjà pu afficher deux sprites !), utilise la routine suivante :

```
FRAME:  LD  B,#F5
WAIT:   IN  A,(C)
        RRA
        JR  NC,WAIT
```

C'est exactement la même routine que dans la ROM, mais elle est directement dans ton programme à toi. De plus, il ne faut pas appeler cette routine n'importe quand, mais à un instant bien précis, c'est-à-dire juste après la sauvegarde du fond. Une bonne séquence serait : sauvegarde - affichage - gestions diverses (joystick, score, etc.) - CALL FRAME - restitution.
Cela dit, il convient maintenant d'avoir des routines vachement optimisées, c'est-à-dire rapides. N'oublie pas que tu ne possèdes que peu de temps pour afficher ton (tes) sprite(s) - en fait, le temps que le faisceau d'électrons "remonte" jusqu'au premier octet de la mémoire-écran. Au plaisir d'avoir de tes nouvelles bientôt, et, si tu es sur Paris, passe donc nous voir, ça me fera plaisir (prends la peine de téléphoner avant, on ne sait jamais).

Salut Frank Einstein. Tout d'abord, a very good compliment for your Amstrad Cent Pour Cent, qui est un des meilleurs journaux de micro-informatique. Bon, mon problème est le suivant : je suis un PCWiste, et je possède un 8512. Comment pourrais-je adapter vos (super) listings sur mon ordinateur ? Secundo, je possède le jeu Batman (sur PCW donc) mais je n'arrive pas à trouver toutes les pièces de la bat-craft. Pourrais-tu me filer un tuyau, voire des vies infinies ? Sur ce, le bonjour à Miss X et à toute l'équipe.

Le Gitan

Heu... Le Gitan, tu dis ? Je suis désolé, mec, j'espère que tu ne vas pas m'envoyer tes frangins, mais... Dans *Amstrad Cent Pour Cent*, il y a CPC... Et comme tu auras pu le remarquer en nous lisant, on ne parle que du CPC, qu'il soit 464, 664 ou 6128, mais en aucun cas de PCW. Mais bon, si tu veux essayer d'adapter nos listings, commence par ne choisir que ceux 100 % Basic qui ne font pas trop appel aux spécificités du CPC (ça va être dur à trouver), et toutes les instructions que le Basic Mallard ne connaît pas, débrouille-toi pour les remplacer (par exemple, MODE par CLS. Pour PLOT et DRAW, je te laisse le soin d'écrire, en langage-machine, les routines correspondantes). Quant à Batman, j'ai demandé à Septh, par acquis de conscience, mais rien à faire... Le PCW et lui, ça fait trois et demi [il est un peu enrobé (note de Septh : mais moins que Lipfy, na !)]. Comme on n'est pas méchant, je peux quand même te dire que la presse concurrente parle régulièrement du PCW, vas donc faire un tour chez eux.

Cher Frank, je suis un superlecteur de votre supermagazine et je vous lis depuis le numéro 8 (honte à moi). Avant, je lisais A(censuré)G, mais je l'ai lâché parce qu'il n'était pas assez branché, contrairement à vous. Venons-en au fait : à quoi servent les touches TAB et COPY du CPC ? Quels sont les jeux préférés de Skinhead (pardon, Sined) ? S'il veut, je peux lui envoyer la solution de Barbarian. Faites-moi une faveur, SVP, envoyez-moi un listing du jeu Pacman, parce que celui paru dans A(censuré)G est bourré de fautes que je n'ai pas su retrouver.
Votre dévoué : Christophe Davenne, alias Helpman

Helpman ? C'est parce que du donnes de l'aide ou parce que tu n'arrêtes pas d'en demander ? Ecoute, si tu nous lis depuis longtemps, tu dois me connaître, je ne suis pas quelqu'un de méchant. Simplement, si tu avais ouvert la documentation livrée avec ton CPC, tu saurais pertinemment-très-bien à quoi servent les deux touches sus-citées. Faites donc un effort, quoi !
Quant à Sined, estime-toi heureux que je ne lui ai pas transmis ta requête, tu t'en serais retrouvé décapité pour le coup. Tu penses bien que Barbarian, ça fait une paye qu'il l'a fini ! Cela dit, ses jeux préférés vont donc de Barbarian (celui de Palace, bien sûr) à BallBreaker (de CRL, voire Amcharge de ce mois), en passant par Conqueror (sur son Archimedes chéri), Eco (sur mon Atari ST chéri) et FA-18 Interceptor (sur mon Amiga chéri aussi). Comme tu le vois, il n'est pas vraiment raciste !

Frank Einstein





POKES AU













Décidément, c'est une véritable hécatombe militaire qui frappe les honnêtes bidouilleurs : après Robby, voici que le Celtic Gang est appelé sous les drapeaux, où il ira faire son devoir de jeune adolescent gongolais. Moi-même, je commence à ne plus me sentir vraiment en sécurité...

Il faut faire quelque chose, nous ne pouvons dignement pas laisser ces deux héros moisir, pendant plus d'un an, l'un à Metz, l'autre je ne sais où (il a oublié de me le dire !), dans une caserne humide aux barraquements glacés, où ils subiront les plus dures épreuves et perdront toute trace de dignité humaine, sous les ordres d'incervelés analphabètes en uniforme appliquant le règlement à la lettre, sans même savoir ce qu'est précisément une lettre.

C'est pourquoi, crackeurs, crackeuses, je vous invite solennellement à manifester votre soutien aux sieurs Robby et Celtic, par des lettres optimistes, que je ne manquerai bien sûr pas de leur transmettre. Plus qu'un élan spontané de sympathie, ces missives redonneront du courage et de l'espoir à ces deux braves. Soyez nombreux et nombreuses à répondre à cet appel, mais n'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée (sans adresse bien sûr), parce qu'on veut bien faire faire plaisir à ces deux zigotos, mais faut quand même pas exagérer. Ce n'est pas à nous de payer de notre poche le prix du service PTT.

On se calme. Par moments, je me demande si je ne ferais pas mieux de prendre quelques vacances, bien méritées il est vrai. Cela dit, je ne plaisantais qu'à moitié : tous ceux qui désirent envoyer une petite bafouille à

Robby ou au Celtic, peuvent toujours le faire par l'intermédiaire du journal. A bon entendeur, salut.
Tout de suite et sans autre forme de transition, voici un truc envoyé par Pascal pour obtenir le cheat-mode de l'excellent Exolon de Hewson : il suffit, tout comme dans Cybernoïd, d'ailleurs, de redéfinir les touches de jeu, et *de rentrer la combinaison suivante* : ZORBA pour les claviers Qwerty, et WORBQ pour les azerty (il est d'ailleurs bien connu qu'un clavier azerty en vaux deux). Le non moins excellent sieur Rafaelle Cecco n'a pas beaucoup de suite dans les idées, dirait-on...
Deux messages personnels avant de continuer : le premier vient du Celtic Gang (eh oui, encore lui), qui envoie un gros, gras et grand salut aux TB'Crackers (eh oui, encore eux). Le second émane de votre serviteur, et est destiné aux MBL Gang d'Ije : les gars, si vous pouviez m'envoyer une disquette, plutôt que trois pages de listing manuscrit, ce serait sympa, merci.
Comme dirait Philippe Bouvard : Bidouille de monsieur Albert Potier, d'Ardricourt, dans la Seine-et-Oise ; quel est le code d'accès de la deuxième partie de Phantis (Game Over II) ?
- 84187 ?
-Oui, bonne réponse de PickUp WC (TM) !

Christophe Delpierre me communique, comme ça, de manière tout à fait impromptue, les codes d'accès d'Agent X II. Ce sont, dans l'ordre alphabétique d'apparition à l'écran :

LOUDHAILER GOOSE, PITIFUL LOBSTERS et SMALL CHANGE GOT RAINED ON. Merci ! Merci !

Christophe Delpierre. De rien ! De rien, répond-il. Le même Christophe Delpierre qui a découvert que, dans Victory Road, pour jouer à deux joueurs alors qu'on est tout seul, il faut, lors de la redéfinition des touches, choisir le clavier (keyboard) pour le premier joueur, puis donner comme touches le joystick (up, dpwn, etc.). Ensuite, on choisit joystick 1 pour le deuxième joueur (player 2), on commence le jeu à deux joueurs, et, ô miracle, on dirige deux bonshommes.
Marc Capogrosso, de Louvres, sans doute à force de persévérance, a trouvé tous les codes des vols, ainsi que le chenal de A 320 de Loriciels. Voici ce que cela donne :

CODES	VOLS	CHENAL
5067	204	1
1164	320	2
4752	404	3
3289	328	4
3771	421	5
7007	944	6
1357	959	7
6470	747	8

LE COIN DU DISCOBOLE

Honneur au Celtic donc, qui, sans doute par esprit de vengeance, communique pêle-mêle quelques bidouilles à mettre en œuvre sous l'éditeur de Discology.

DRAGON NINJA D'IMAGINE

Rechercher, en piste 9, secteur 02, adresse 02B1, l'octet de valeur 08, et le remplacer par FF, ce qui octroie de l'énergie infinie. Pour les vies infinies, rechercher toujours dans la même piste, même secteur, mais à l'adresse 02B6 (donc, cinq octets plus loin), l'octet 03 et le remplacer, lui aussi, par FF.

AFTER BURNER D'ACTIVISION

Rechercher la chaîne hexadécimale suivante : BD-47-32-05, et remplacer ce dernier 05 par un 70, ce qui octroie non pas des vies infinies, mais 112 vies. C'est nettement suffisant pour arriver à la fin de ce superbe jeu (d'ailleurs, les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué, sur les photos de notre test du mois dernier, un nombre de vies assez impressionnant). La bidouille du Celtic nous a permis de finir After Burner avant de vous en causer. Comme quoi, quand on fait quelque chose, on le fait jusqu'au bout. (C'était une attaque personnelle *contre quelqu'un qui se reconnaîtra* certainement).
Cela dit, le Celtic n'est pas le seul à bosser toute la nuit comme un malade pour trouver des pokes. Les TB'Crackers sont, eux aussi, champions en la matière, et je le prouve :

BATMAN D'OCEAN

Dans la première partie (contre le Pingouin), rechercher la chaîne hexadécimale 19-35-F0-72-DD, et remplacer le 35 par C9, afin d'obtenir, d'une part, la chaîne 19-C9-F0-72-DD, et, d'autre part, des niveaux de vie, de force, etc. infinis. Ça marche aussi pour la seconde partie (contre le Joker).



POKES AU RAPPORT

RETURN OF THE JEDI DE DOMARK

Attention, c'est sur la disquette originale que ça se passe. Pour la première partie, rechercher en piste 7, secteur 03, adresse 01D1, l'octet 28, et le remplacer par 18. Ca se passe à peu près de la même manière pour la seconde partie : piste 9, secteur 05, adresse 004E, remplacer le 28 par un 18. Dans les deux cas, on obtient une invincibilité ma foi fort utile.

GALACTIC CONQUEROR DE TITUS

De l'énergie infinie, ça vous tente ? Dans ce cas, il suffit de rechercher la chaîne hexa 3A-F5-42-90-DA et de remplacer le 90 par un 00.

RAMBO III D'OCEAN

Pour que l'adaptation du film soit encore plus fidèle, c'est-à-dire pour que le héros ne meure pas, il faut rechercher la chaîne FE-26-D2-6A-1B et remplacer les trois derniers octets par des 00.

R-TYPE D'ACTIVISION

Sur la disquette originale, aller en piste 32, secteur 49, adresse 01A6, et remplacer le 35 qui s'y trouve par un 00 pour avoir des vies infinies. Précision du génialissime Alain Massoumipour, que dorénavant vous appellerez avec respect Poum : pour ceux qui préfèrent bidouiller leur copie anti-café de sauvegarde, si on recherche la chaîne 05-21-0A, dans laquelle on remplacera le 05 par 00, ça marche aussi (ces deux bidouilles me sont parvenues à un jour d'intervalle, celle des TB la première d'ailleurs). Finalement (là, les TB reprennent la parole), en piste 31, secteur 42, adresse 019C, se trouve un 00 qui indique le niveau de départ. Le remplacer par un nombre compris en 00 et 07 permet donc de commencer à n'importe quel tableau.

TITAN DE TITUS

Sur la disquette originale, une astuce sympa : à la piste 20, secteur 00, adresse 0541, se trouvent les deux octets 57-C5 ; les remplacer par 2A-C7 permettra, par la suite, de passer au tableau suivant par un simple appui sur la touche Esc. Rigolo, non ?

OFF SHORE WARRIOR DE TITUS

Piste 26, secteur 45, adresse 0142, remplacer le 35 par un 00 permet d'obtenir des missiles en nombre infini. Mais encore plus fort, toujours piste 26, secteur 45, mais à l'adresse 0098, remplacer les trois octets D2-BA-A6 par des 00 permet de passer au niveau supérieur lorsqu'on meurt !

SKATE CRAZY DE GREMLIN GRAPHICS

Etant donné que les arbitres (dans la première partie) sont des pourris qui ne donnent que des mauvaises notes, pour avoir 9 à chaque coup, il suffit d'aller en piste 14, secteur 13, adresse 0028, et de remplacer le 38-04 par 0000. Dans le même ordre d'idée, pour avoir tout le temps qu'on veut pour réaliser de belles figures, il faut aller en piste 13, secteur 16, adresse 0000, et remplacer le C8 qui s'y trouve par un C9.
Dans la seconde partie (arcade), aller en piste 7, secteur 15, adresse 0017 et remplacer le 01 par un 00, puis à l'adresse 004F, où il faudra également remplacer le 01 par un 00. On a alors des vies infinies, merci les TB'Crackers.

ROBOCOP D'OCEAN

Eh oui, je gardais le plus beau pour la fin... Alors, pour avoir des vies en quantité illimitée, il suffit de rechercher la chaîne hexa 21-CD-19-35-C2, et d'y remplacer les deux derniers octets pas des 00. Et, pour couronner le tout, voici le moyen d'obtenir de l'énergie en quantité, elle aussi, illimitée : recherchez donc dans un premier temps la chaîne 7D-3D-32-99-19, et remplacez-y le 3D par un 00, puis dans un deuxième temps FE-07-28-23-11, où vous remplacerez le 28 par un 18. Fabuleux, non ?
Sacrés TB'Crackers. Ils nous gâtent ce mois-ci. Et encore, j'ai pas tout pris. Par exemple, je me suis bien gardé d'accepter la bidouille pour Typhoon, parce que bon, le jeu est quand même un peu trop nul à mon goût. J'entends déjà des cris de protestation s'élever au loin ; cessez incessamment cette agitation, et, si vous voulez réellement des plans pour Typhoon, ruez-vous donc sur le prochain (ou sur le dernier, ça dépendra de nos dates de sortie respectives...) numéro de *Crazy Croc'*, l'un des meilleurs fanzines Amstrad du moment (à mon humble avis qui n'engage que moi, et sans vouloir faire de peine aux autres).

ARKANOID D'IMAGINE

Oui, je sais, ce jeu commence à dater un peu... Mais vu le nombre incroyable de bidouilles que nous proposent les KGB Cracker's, je ne pouvais pas le laisser passer.
- D'abord, les vies infinies : on recherche B7-35-26-06-00 qu'on remplace par B7-CD-99-32-00, puis on recherche B7-35-21-0D-00 qu'on remplace par B7-C9-A0-32-00.
- Pour changer de tableau, rien qu'en appuyant sur la touche COPY, ainsi que pour avoir la mitraillette en appuyant sur la touche ENTER, il faut rechercher CD-E5-14-AF et la remplacer par CD-AC-32-AF.
- Pour ne plus être embêté par les vilaines bébêtes : rechercher EF-A7-C2-8C-05 et la remplacer par EF-A7-C3-8C-05 ; rechercher ensuite F7-A7-C2-FC-05 et la remplacer par F7-A7-C3-FC-05 ; et pour terminer, rechercher FF-A7-C2-6C-06 et la remplacer par FF-A7-C3-6C-06.
- Pour pouvoir casser aussi les briques oranges, oui, les incassables, celles qui sont bien embêtantes dans certains tableaux : on recherche la chaîne C4-31-D6-10-28 et on la remplace par 6D-30-D6-10-28.
Balèze, non ?

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

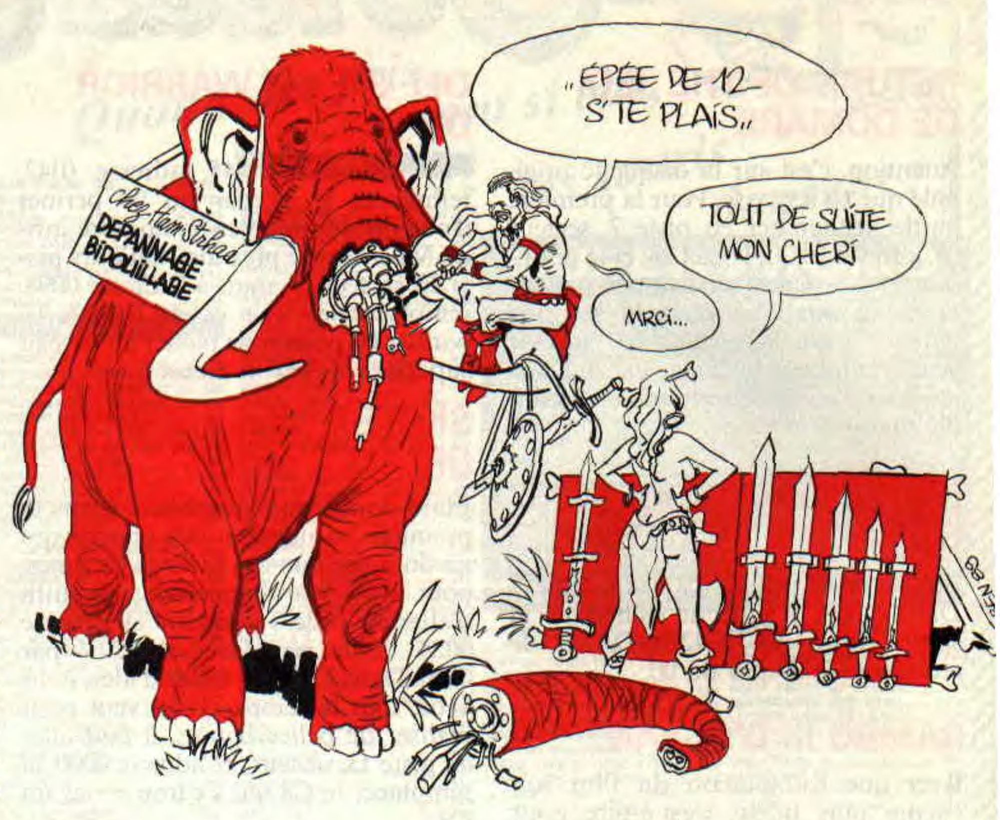
Ah ben non, pas de rubrique "Le choix des pokes, le poids des octets" ce mois-ci. Pourquoi ? Parce ce que vous êtes tellement fainéants, que je n'ai rien eu à me mettre sous la dent, voilà pourquoi ! Alors mes gaillards, j'aime autant vous dire que ça a intérêt à changer ; si le mois prochain, je n'ai pas au minimum sept (oui, j'ai bien dit sept) listings à publier, je vous garantis que le CACA va se fâcher tout rouge !

POKE &BDEE,SEPTH



BIDOUILLES PAS BIDONS

Comme nous vous l'avions (à réaction) annoncé il y a déjà quelque temps, voici un programme très attendu par tous. Un mode 1 en douze couleurs, qui nous a été offert gracieusement par Rubi, que tous peuvent remercier pour sa technique et ses compétences fabuleuses.



C'est que je commence déjà à en avoir plein le système d'exploitation (...le dos, quoi !) qu'un jeune et talentueux garçon, au demeurant fort sympathique, vienne piétiner mes plates-bandes décimées. C'est vrai, qui d'autre aurait bien pu venir détrôner notre bon vieux petit barbare de service, si ce n'est un mégapro du CPC qui connaît cette machine presque aussi bien que les génies qui l'ont conçue. Chaque fois que je le vois, je me prends une bonne vieille claque dans la tronche du genre à vous faire manger de la purée à la paille jusqu'à la fin de vos jours. Faudrait peut-être que je commence à me défoncer un petit peu l'oignon, sans quoi je ne ferai bientôt plus que pâle figure devant ce joli minois qu'est le visage ô combien sensuel et attachant de notre cher et illustre Rubi (tiens mon gars, ça fera cent balles pour toutes ces fleurs que je t'envoie, non mais).
Pour continuer à parler des copains, pensons encore une fois, de façon quotidienne et non pas mensuelle (faites votre petite prière tous les soirs au pied de votre lit froid et trop petit), à ce pauvre Robby, qui doit se les geler (les pieds) au fin fond d'un pays autant inhospitalier que lointain. Bref, salut mon petit Robby et sache que, du haut de Cent Pour Cent, des milliers de lecteurs te contemplent (je crois que j'ai déjà entendu ce truc-là quelque part, mais je ne peux pas m'enpêcher de le reprendre à mon compte). Si tes yeux passent sur ces phrases aussi banales que sincères, je t'en supplie à un genou, donne-nous de tes nouvelles car le vide créé par ton absence nous engloutit jour après jour dans une longue agonie romantique. Amen ! D'ailleurs, si Robby devait dire une phrase au sujet de Rubi (ne vous inquiétez pas, mois aussi je m'y perds), il dirait : "Rubi le beau ? Qué !" Car il va sans dire que c'est Robby le plus beau et non Rubi... à moins que cela ne soit l'inverse de l'opposé du contraire... Oh et puis zut ! Après tout, c'est vous que cela regarde. Dans ces pages, j'aimerais aussi m'excuser auprès de notre leader du New Celtic Gang, partisan hautement attaché au CACA pour la faute que j'ai commise à moult reprises dans le nom de son organisation nationale. En effet, ce n'est pas un k mais bien un c qui finit le second nom de son emblème. Bref, encore pardon.
Vitre (Bref Vitre, elle est propre cette vanne, non ?), pour la millième fois, et j'en dépose le copyright, trêve de plaisanteries et passons aux choses sérieuses.

DOUZE COULEURS MONDAINES

Pas mal pour introduire le mode 1 en douze couleurs. On peut mieux faire mais dehors, il fait froid, et le moral ainsi que la vivacité d'esprit en prennent un sacré coup dans le cornet. On se sent un tant soit peu le cerveau figé par les temps qui courent. M'enfin, plus que quelques petits mois de souffrance et nous pourrons enfin jouir et profiter de nos douloureux coups de soleil sans oublier nos cloques purulentes subtilement développées par cet astre rayonnant qui éclaire notre chère planète. Comment marche la routine ? C'est aussi simple qu'un fil à couper le beurre fonctionnant par l'aide d'un laser avec protection par bombardement de particules radioactives contrôlées. Bref, du "comme on l'aime à *Cent Pour Cent*". Que fait notre brave maître Rubi pour obtenir un si bel effet ? Il détourne les interruptions, en mettant le Kernel aux fraises pour quelques instants, et s'amuse à les gérer avant que le brave CPC ne batifole en perdant bêtement du temps. En parlant de temps, ce petit programme en perd un peu, mais on n'a jamais rien sans rien. Rubi, donc, suit l'évolution du balayage et du rafraîchissement de l'écran, et change les Inks à l'écran en fonction de celles du bon vieux Basic, chaque fois que le CRTC 6845 émet une interruption. En clair, le CRTC dit : "Eh toi, le Zaidkatrevin, viens par ici, j'ai un truc pour toi." Et c'est alors que Rubi dit, je cite : "Par ici la bonne soupe et les poireaux seront bien gardés, je vais te mouliner tout ça pour obtenir l'effet souhaité." En plus, il cause avec des rimes, l'animal. En termes simples et concis, pour réconforter le commun des mortels, sans y perdre son latin (bien vu les termes latins), voici l'explication du petit listing de multicolor-mode-ouane.

- INT : détournement des interruptions systèmes pour agir sans perdre de temps et avant le Kernel.
- NEWMOD : sauvegarde des registres utilisés et contrôle du balayage. On vérifie ici si c'est le Frame Back (le moment où le faisceau de balayage remonte sans faire le boulot pour lequel il est payé), pour être toujours sûr d'être bien synchronisé après des accès disques ou ce genre de turcs à prise de tête. Dans tous les cas, si une perturbation survient lors des interruptions, le témoin de position se réinitialisera automatiquement.
- POS : à ce moment précis, il est temps de savoir sur quelle interruption nous sommes tombés, et en la modifiant pour le prochain passage, en affectant directement l'opérande de l'instruction LD A,octet. Si le compteur contient la valeur cinq, on le décrémente pour utiliser les mêmes Inks que lors de la quatrième bande, sans quoi on aurait un petit espace riquiqui dans le bas de l'écran pour quatre pauvres encres bien solitaires, non gérables sous Basic.
- TEMPO : on attend un peu peu, histoire de laisser le faisceau se déplacer peinardement. Ensuite, il est temps de calculer l'adresse des encres à afficher en fonction de la position du balai (non, restez encore un peu, j'ai pas fini !), en additionnant à HL, qui pointe sur la table des encres, le déplacement contenu dans A. DE est forcé sur une table de temporisations, et C est positionné sur l'encre 1.
- CHGINK : c'est le début de la routine qui change les Inks. Avant tout, on attend un peu, histoire de passer le temps et de ne pas obtenir des merdouilles à l'écran.
- WAIT : Douillou se pique les fesses (voir les informations sus-citées).
- WORK : B pointe sur le Gate-array, C contient l'encre et l'ordre de sélection d'encre, et A est chargé avec la valeur d'encre désirée. Tout est envoyé délicatement au CRTC, et on avance de quatre encres dans la table pour ce que vous verrez plus tard. On incrémente Le Pen, et on regarde si l'opération a bien été réalisée quatre fois, c'est-à-dire autant qu'il y a d'encres, sans quoi on boucle.
- TSAW : restitue des registres préalablement préservés, et rend la main, passez-moi l'expression, au Kernel en recopiant plus ou moins ce qu'il commence à faire normalement, c'est-à-dire dans le cas où il n'est pas détourné.

```
              ORG     #BE80
;
INT           EQU     #B941            ; POUR 464 : #B939
              DI
              LD      HL,NEWMOD
              LD      (INT+1),HL
              LD      A,#C3
              LD      (INT),A
              RET
;
NEWMOD        DI
              PUSH    AF
              PUSH    HL
              PUSH    BC
              PUSH    DE
              LD      BC,#F5E0
              IN      A,(C)
              AND     #01
              JP      Z,POS
              LD      A,#FF
              LD      (POS+1),A
POS           LD      A,#00
              INC     A
              LD      (POS+1),A
              CP      5
              JR      NZ,TEMPO
              DEC     A
TEMPO         LD      B,#6
BOUC          NOP
              DJNZ    BOUC
              LD      HL,TABINK
              LD      C,A
              LD      B,0
              ADD     HL,BC
              LD      DE,REGLA
              LD      C,#01
CHGINK        LD      A,(DE)
              LD      B,A
WAIT          DJNZ    WAIT
WORK          LD      B,#7F
              LD      A,(HL)
              SET     6,A
              OUT     (C),C
              OUT     (C),A
              INC     HL
              INC     HL
              INC     HL
              INC     HL
              INC     DE
              INC     C
              LD      A,4
              CP      C
              JR      NZ,CHGINK
TSAW          POP     DE
              POP     BC
              POP     HL
              POP     AF
              EX      AF,AF
              JP      C,#B978          ; POUR 464 : #B970
              JP      #B945            ; POUR 464 : #B93D
;
REGLA         DEFB    1,#7,#8
TABINK        EQU     #B7D5            ; POUR 464 : #B1DA
;
;
```

FONCTIONNEMENT DU BIDULE A TRUCS INTERRUPTES

Je trouve cela marrant de dire des choses simples avec des mots simples en se débrouillant pour que le tout devienne une espèce d'embrouillimini à tendance Shadok, du style pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué. Voici donc l'organisation des encres.

Si les pens sont dans l'ordre croissant en partant de 1, la première bande contiendra les encres 1, 5, et 9. La seconde, les encres 2, 6 et 10. La troisième, les encres 3, 7 et 11. Pour finir, la quatrième bande contiendra les encres 4, 8 et 12 pour des pens respectivement de 1 à 3. Le papier, l'encre du fond ne changent pas et ont été largués par Rubi. Vous avez dorénavant un petit machin qui montre que le CPC est une foudre de guerre en bandes.

A LA PROCHAINE INTERRUPTION

Comme chaque mois, il faut bien qu'à un moment ou à un autre nous nous quittions pour vaquer chacun de notre côté à nos occupations propres, voire sales. C'est ici que je vous laisse là, las itou. Bonnes routines et gaffe aux buggos, qu'ils soient machinos ou basicos.

Sined le Balayeur



SALETÉ DE BUG

Tout ce que vous voulez savoir sur les jeux d'aventures, sans avoir jamais osé le demander, pour pouvoir vous-même en programmer un, quel que soit votre niveau de programmation.

Vous avez bien lu, vous n'avez plus besoin de vous appeler Sined ou Rubi pour pouvoir écrire vos jeux d'aventures. Nous allons ensemble, pas à pas, étudier toutes les ficelles et astuces de programmation de ce type de jeux (graphismes à l'appui, s'il vous plaît...), à l'aide de petites routines maison, testées et approuvées par des milliers d'aventuriers à travers l'Hexagone.

AVANT TOUT...

En effet, durant plusieurs mois, nous verrons comment construire les plans des jeux, le traitement des déplacements et des objets, ainsi que leurs utilisations, les dialogues à travers un analyseur syntaxique, le traitement des images et leur stockage sur la disquette. Tout ceci de façon très souple, afin de permettre toutes modifications et améliorations de votre part. Ma conscience m'interdit de continuer à savourer le plaisir sadique de vous faire attendre. Donc, si vous le voulez bien, nous allons commencer. Et par quoi commence-t-on un jeu d'aventures ? Je vous le mets dans le mille..., par le SCENARIO, l'histoire, quoi ! Cela peut être un héros de l'an 3000 qui cherche à anéantir un tyran semant la terreur sur la galaxie, ou un jeune prince qui va à la recherche de Miss X pour la libérer des griffes du Chef... A vous de trouver l'histoire qui vous passionnera le plus. Faites travailler votre imagination et que la plus belle l'emporte.

APRES TOUT...

Personnellement, comme support à mes explications, j'utiliserai cette histoire terrifiante qui m'est arrivée il y a de cela trois semaines, quand mon ami poète et philosophe Amousse, qui avait la garde de mon chat Socrate, m'annonça la disparition de celui-ci. Cela m'entraîna à explorer tous les bouchers et charcutiers du quartier. Maintenant que vous avez tous une histoire, il faudra faire le plan de votre jeu. Attention, même si cela vous paraît simple, le plan doit être fait avec rigueur et discipline, tout comme les militaires (salut Robby et bienvenue au club à Michel du New Celtic Gang). Pour commencer, faites une grille comme sur le dessin n°1 et notez les numéros des colonnes et rangées (dans cet exemple, il y a six colonnes et cinq rangées), puis numérotez les cases de gauche à droite en partant du haut.

C'EST PAS TOUT...

Nous prendrons comme convention que le Nord sera vers le haut et le Sud vers le bas (vous me suivez ?). Donc, l'Est sera à droite et l'Ouest à gauche. C'est dans les cases ainsi formées que va se déplacer votre héros, et ceci dans les quatre directions cardinales. Maintenant, dans ces mêmes cases, nous allons installer les lieux où se dérouleront les événements du jeu. Chaque case portera un nom ce qui nous permettra de nous y retrouver (voir le dessin n° 2). Attention, vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les cases, et pour des raisons que l'on verra plus tard, je vous conseille de ne pas faire plus d'une trentaine de lieux.
En ce qui concerne les déplacements, que nous détaillerons la prochaine fois, vous constatez que pour aller au nord (vers le haut, me souffle Sa Majesté le barbu en chair), le numéro de la case doit diminuer du nombre de colonnes (dans notre exemple, il diminuera de 6), être augmenté du nombre de colonnes pour aller au sud, être augmenté de 1 pour aller à l'est et diminué de 1 pour aller à l'ouest. Ce numéro de case, avec lequel on jonglera durant tout le programme, sera appelé désormais "CASE".

URES AVANT TOUT

	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	5	6
2	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18
4	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30

DESSIN No 1

	MA CHAMBRE	LES JARDINS	LES POUBELLES		
TERRAIN VAGUE	LE COULOIR	LE HALL D'ENTREE	LA RUE	LA RUE	
AIRE DE JEUX	CHAMBRE D'AMOUSSE	LA COUR	LA RUE	PLACE GOBLIN 2	CHARCUTIER
PLACE DE DOMONT	LA RUE	LA RUE	LA RUE	LA RUE	LA POLICE
LE BOUCHER	LE BOULANGER			LA PRISON	LA SALLE

DESSIN No 2

Je récapitule depuis le limieu :
Pour aller au nord : CASE = CASE - 6
Pour aller au sud : CASE = CASE + 6
Pour aller à l'est : CASE = CASE + 1
Pour aller à l'ouest : CASE = CASE - 1

JE VEUX TOUT...

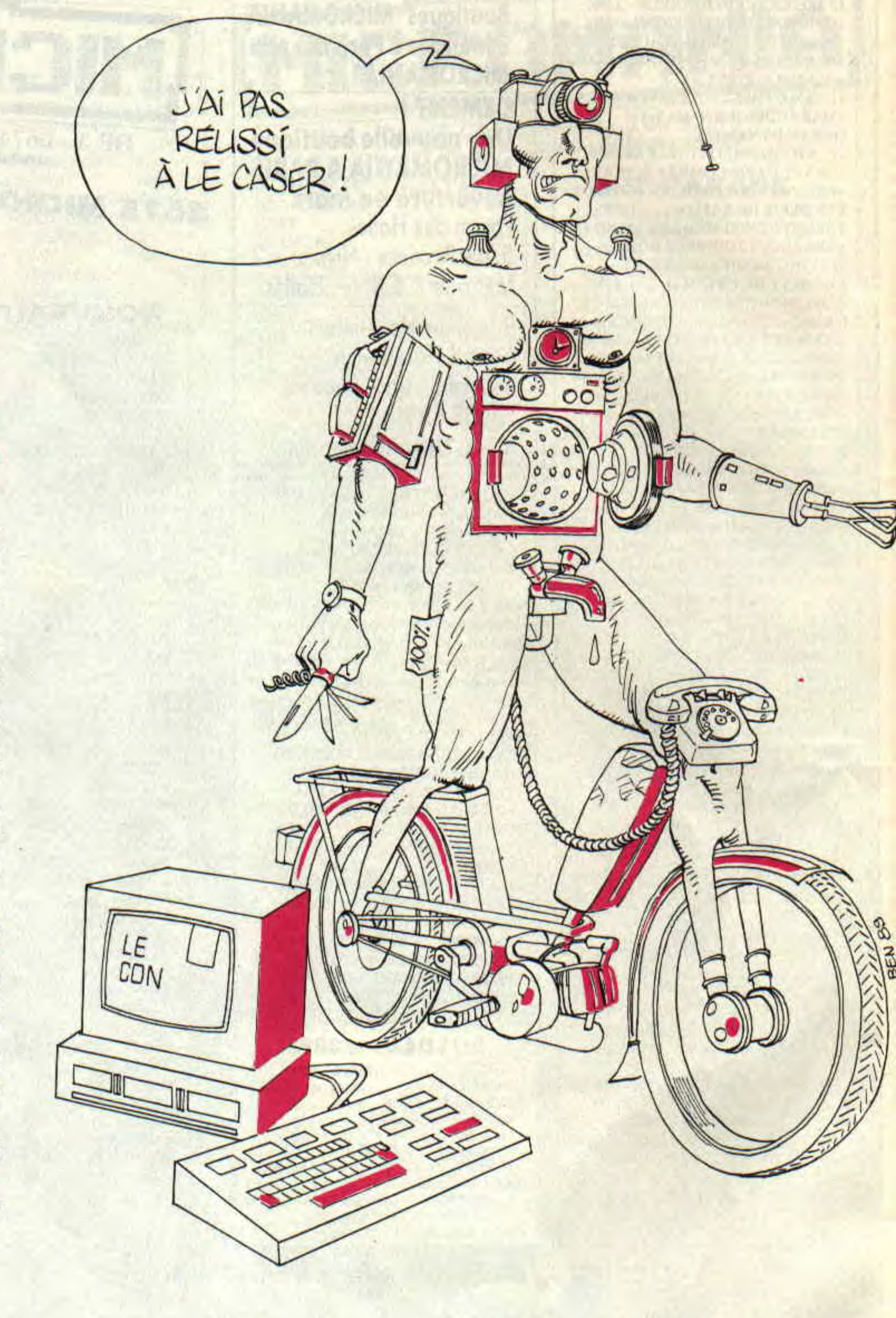
Et en plus, ils veulent tout... Pas d'erreur, c'est Poum-poum. Il se trouve que deux cases l'une à côté de l'autre (ou l'une au-dessus de l'autre) ne peuvent communiquer ensemble. Dans le dessin n° 2, par exemple : la case n° 15 et la case n° 14 qui sont la cour et la chambre de mon ami Amousse. Dans ce cas, grossissez, à l'aide de votre stylo préféré, la ligne séparant ces deux cases. Vous aurez à ce stade de votre travail une logique de passage entre les cases qu'il faudra minutieusement étudier pour qu'elle ne présente aucune faille. Qu'il n'y est pas, notamment, une case représentant une chambre qui communique avec les sommets de la montagne. Comme le dirait Sined : "Le CPC ne se mettra pas aux fraises, mais c'est une question de bon sens."

Nous allons bientôt nous quitter (Snif !). Vous aurez donc tout le mois pour imaginer le scénario du siècle. Dans le prochain numéro, nous verrons tous les déplacements et leur gestion par le CPC.

N'oubliez pas : chaque case possède quatre directions (nord, sud, est et ouest), qui peuvent être des passages possibles ou des barrières (donc infranchissables). On pourra envisager qu'une barrière puisse se transformer en passage (par exemple, un mur que l'on démolit). J'en vois quelques-uns qui me regardent en fronçant les sourcils, j'espère que c'est parce que nous allons nous quitter. Alors je citerai mon ami Amousse qui disait : "Les sommets conservent, grâce aux neiges éternelles, leur pureté, que je retrouve à travers le sourire gravé sur un visage."

POUM-POUM

Encore et toujours un petit cours assembleur de plus, c'est toujours ça de gagné. En ce qui concerne le titre, je n'en suis pas peu fier, il m'a été inspiré par Marillion, un groupe de "Hard" qui chante le morceau *Assassing,* dans l'album *Fugazi.* Comme mon Walk-man béton me pulvérise les tympans sur ce titre, je tenais à vous le faire savoir.



Je prends la parole quelques minutes pour vous annoncer une nouvelle importante : Celtic, celui, bien connu de tous, de qui j'écorche toujours le nom, s'en est, lui aussi, allé en guerre, sous les drapeaux. Un de plus, Septh par exemple, et la boucle est bouclée (je ne lui souhaite pas ce mal et espère qu'il en sera dispensé). Bref, nos lignes sont décimées une à unes par la Défense nationale française. En un mot : Jvoujuryenamar !!! Revenons à nos octets, après avoir travaillé sur un petit scrolling en mode deux qu'il ne tient qu'à vous de modifier pour qu'il fonctionne dans les autres modes.
Après un affichage de scores de type simple, voici l'art et la manière de programmer et penser en binaire, de la meilleure façon possible : en binaire. Cela paraît simple à dire, mais essayez de bien comprendre le fin fond de la chose. Nous allons aborder, ce mois-ci, la multiplication de huit bits par huit bits, en assembleur. Mais, avant tout, nous allons étudier de près ce qu'est réellement une multiplication en décimal, et, pour ce faire, retourner à l'école, comme quand nous étions petits, tout petits.

L'ECOLE HEOPTERE

Comment cela ? Héoptère n'est pas dans le dictionnaire ? Mais c'est normal, je viens de l'inventer ! Ce terme signifie simplement retour dans le passé précipité par un barbare de service avide d'Académie française.
Donc, lorsque nous étions encore à l'école, nous avons appris à faire des multiplications. Le principe de cette opération connue de tous est assez simple : en clair, c'est additionner un nombre de fois données, un autre nombre à lui-même. Exemple, 2 x 3 est égal à trois plus trois. Si vous pratiquez de cette manière pour multiplier un nombre par un autre en assembleur, vous allez perdre un temps fou dans des dédales de boucles à n'en plus finir, du genre en veux-tu, en voilà, on s'amuse, on rigole, agaga, agaga ! En fait, le moyen mathématique efficace pour multiplier un nombre par un autre est d'additionner les uns après les autres les multiples de dix de ce nombre, le nombre de

```
;
;
        ORG     #9000
        EXEC    $
;              HL = H * L
MUL88   PUSH    DE          ; Sauvegarde
        PUSH    BC          ; des
        PUSH    AF          ; registres influences
        XOR     A           ; A vaut zero
        OR      L           ; L vaut-il zero aussi ?
        JR      Z,RETOUR    ; Si oui, on de casse
        LD      E,L         ; E=L
        LD      D,A         ; DE = L
        LD      A,H         ; A=H
        OR      A           ; H valait-il zero ?
        JR      Z,RETOUR    ; Si oui, faut se barrer maintenant
        LD      HL,0        ; Je ne sais quoi dire
        LD      B,8         ; Nombre de bits a decaler
START   RRA                 ; Le bit de droite de A vaut-il 1
        JR      NC,PASADD   ; Si il vaut zero, on additionne pas
        ADD     HL,DE       ; Dans le cas contraire, on le fait
PASADD  SLA     E           ; Decalage a gauche de DE
        RL      D           ; Soit sa multiplication par 2
        DJNZ    START       ; On fait ceci huit fois
SORS    POP     AF          ; Restitution
        POP     BC          ; des
        POP     DE          ; Registres preserves
        RET                 ; Retour @ l'envoyeur
RETOUR  LD      HL,0        ; Resultat egal zero
        JR      SORS        ; Voir la bonne remarque
```

fois donné par la puissance de dix respective du multiplicateur qui est dans ce cas le second nombre. Exemple :
108 x 32 = (108 + 108) + (1080 + 1080 + 1080)
Si vous avez compris cela, vous avez tout compris. Dans le cas contraire, retournez au début de ce chapitre autant de fois qu'il le faudra car c'est la clef de cet article.
Pour faire une multiplication en assembleur, il faut simplement procéder de la même manière, soit additionner les différents mutiples de deux (c'est la base deux, soit le binaire) du nombre à multiplier, en fonction du bit correspondant du mutiplicateur. Exemple :
1101 x 1010 = 0 + 11010 + 0 + 1101000
Pourquoi rajoute-t-on un zéro en disant qu'il fallait multiplier par deux ? Parce que, en binaire, la puissance d'un nombre ne va pas de multiples de dix en multiples de dix comme en décimal (base dix), mais de multiples de deux en multiples de deux. Pourquoi n'a-t-on pas développé les zéros qui ornent le résultat ? Parce que, en binaire, soit il y a quelque chose, soit il n'y a rien. De ce fait, soit on additionne quelque chose, soit on ne le fait pas. C'est clair, net, et concis. Dans l'exemple sus-cité, il est facile de voir que 1101 (13) x 1010 (10) est bien égal à 11010 (26) + 1101000 (104) soit 130. Voici donc l'algorithme de cette routine :
Avant tout, pour l'appeler, il faut mettre un nombre dans H, l'autre dans L, et le résultat se retrouvera dans le double registre HL.
Pour ne pas détruire l'environnement du programme, nous sauvons DE qui servira aux additions de registres doubles, BC parce que B contient le compteur, et AF car A sera le témoin de la triste opération.
Dans le cas où l'un des opérateurs est à zéro, le résultat est nul. Nous testons alors les deux opérandes pour savoir si ce cas ne se présente pas. S'il existe, la routine rend immédiatement la main en influençant le résultat final.
Ensuite, comme le résultat se trouvera dans HL, on transfère l'une des opérandes dans DE, et l'autre dans A. La première sur seize bits pourra donc subir des décalages lui permettant de prendre des multiples de deux sans qu'un débordement ne vienne fausser le résultat, et A montrera si l'addition de l'opérande avec le résultat doit se faire ou non.
Les variables sont ensuite initialisées, B contient le nombre de passes à effectuer, et HL est mis à zéro.
Vient maintenant la partie la plus importante de la routine qui concerne le traitement des opérandes. On décale A à droite pour récupérer son bit de poids faible. Si ce bit vaut un, alors on additionne DE au résutat. Dans le cas contraire, rien ne se passe. Il faut ensuite, comme si on était en base 10, ajouter un zéro à DE en le décalant à gauche. Comme il n'existe pas d'opérations de décalages seize bits, nous nous y prenons en deux temps. Premièrement, décaler à gauche l'octet de poids faible en poussant tous ses bits vers la gauche et en mettant, dans la place libre, un zéro. Vous faites ça tous les matins avec votre tube de dentifrice. De ce fait, le bit le plus à gauche se casse la figure dans la retenue (carry), comme le fait le dentifrice sur la brosse à dents. Deuxièmement, faire la même chose sur le registre D, sauf que le bit de droite ne sera pas un zéro mais bien le bit précédemment tombé dans la retenue. Ce qui tombe alors du bit de poids fort de D n'a aucune importance (je peux même vous assurer que ça sera tout le temps un zéro).
Cette opération sera répétée huit fois, soit le nombre de bits contenus dans A. Ainsi, nous aurons bien fait la multiplication de huit bits par huit bits, sans perdre une miette, ni de précision, ni de temps. Bien entendu, il existe moult raccourcis pour effectuer des multiplications de nombres simples, mais nous avons bien le temps de les aborder dans les prochaines pages.
Comme l'opération est finie, il nous suffit de dépiler les registres que nous avions préalablement empilés, sans se poser de questions. Comme vous pouvez le remarquer, les registres sont dépilés dans l'ordre inverse duquel ils ont étés stockés. De cette manière, nous sommes bien sûrs que les bonnes valeurs retourneront aux bons endroits.

GRAS, FILS, MEUHHH

The next month, we'll speak about the screen's memory of the CPC (ceux qui ne causent pas rosbif sont bien embêtés). Si ce mois-ci ça n'a pas été fait, c'était simplement pour vous montrer comment programmer en assembleur, en vivant assembleur et en pensant assembleur. La meilleure manière de programmer un micro-ordinateur est de se plier à toutes ses contraintes pour les transformer en avantages non négligeables. Si vous désirez programmer des petites routines en assembleur, mais que vous ne savez pas comment faire, faites-nous signe par l'intermédiaire du courrier, nous serons heureux de vous dépanner. Nous vous souhaitons de passer de bons moments aussi savoureux que casse-tête, et que le mois vous soit profitable et bénéfique. A bon programmeur, salut.

Sined le loubarbare

DESTINATION MATHS CE1-CE2

Lorsqu'on rentre de l'école et que l'on a la possibilité de jouer sur un CPC, il n'est pas toujours facile de se mettre à son bureau pour réviser ses leçons. La solution : trouver un logiciel qui serve à la fois de divertissement et d'outil de travail, afin d'apprendre tout en s'amusant. Destination Maths est un modèle du genre qui satisfera toute la famille, enfants et parents.

Précisons tout d'abord que la série complète de cet éducatif comprend trois logiciels correspondant aux programmes des classes de cours élémentaire, cours moyen et 6ᵉ-5ᵉ. Ils ont la même structure et le même scénario. Simplement, les données et les questions posées sont de plus en plus complexes.

MISSION SPATIALE

Vous vous êtes inscrit sur la liste des participants pour la prochaine mission spatiale organisée par le centre galactique de Sirius, mais avant d'embarquer, il vous faut faire la preuve de vos connaissances mathématiques et logiques. Vous voilà donc dans l'ascenseur qui vous mène jusqu'à l'aire d'envol. Aux différents étages, des savants extraterrestres vous mettent à l'épreuve. Chacun d'eux est spécialisé dans un domaine précis : arithmétique, opérations, poids et mesures, géométrie... Ils vous posent diverses questions qui vos permettent de gagner des points de connaissance, de logique et d'astuce. Quand vous le désirez, vous pouvez vous rendre sur l'aire d'envol où vous attend le commandant de la base. Vous obtiendrez un poste dans l'expédition selon les points accumulés. Paré au décollage ?

MISSION EDUCATIVE

Ne vous réjouissez pas trop vite : il vous faudra amasser un bon nombre de points avant de pouvoir monter à bord de la fusée. Tout cela pour vous obliger à jongler avec les chiffres, les unités et les problèmes. Le temps de réponse est choisi au début du jeu et il existe plusieurs niveaux de difficulté



dans chaque domaine. Sachez que, pour devenir chef de mission, il faut avoir gagné 16 000 points dans l'option la plus rapide, en moins de deux heures d'épreuve. Pour répondre aux questions, le joueur manipule, trace, pèse, évalue, avance des hypothèses, tout cela avec une grande facilité d'emploi et de nombreuses aides intégrées.
La variété des exercices et des questions, les graphismes originaux, l'animation et la musique font de ce soft un éducatif révolutionnaire et soigné. Moi-même, j'y ai pris goût.

DESTINATION MATHS de GENERATION 5
K7 : 175 F
Disk : 199 F

BALADE A COLOGNE

Vous qui venez d'entrer au collège et qui avez choisi d'apprendre l'allemand, ce soft vous est destiné. En effet, celui-ci propose aux élèves de sixième et cinquième, à partir d'un récit fantastique (entendez par là imaginaire), d'enrichir leur vocabulaire et d'approfondir leurs connaissances grammaticales. L'idée est bonne, mais le produit laisse un peu à désirer...

Après moins d'un an d'apprentissage de la langue, êtes-vous en mesure de



vous attaquer à des textes plus élaborés qu'à vos débuts ? L'exercice de la lecture suivie doit vous permettre d'y parvenir plus facilement. Commençons donc par le commencement : la nouvelle qui vous est contée.

IL ETAIT UNE FOIS...

Ne comptez pas sur moi pour vous raconter l'histoire, l'intérêt du soft étant justement de la découvrir. Sachez seulement qu'il s'agit d'une nouvelle originale et contemporaine qui vous invite à suivre les aventures fantastiques de deux amis, dans l'Allemagne d'aujourd'hui. Chaque page est illustrée par une image. Mais du point de vue graphisme, ce n'est pas vraiment ça ! Pour vous aider dans votre lecture, un dictionnaire sommaire est accessible à tout moment. D'un autre côté, vous pouvez travailler votre compréhension orale en écoutant l'enregistrement du texte sur cassette audio, comme dans un labo de langues mais chez vous !

LECTURE SUIVIE

Des exercices pratiques viennent compléter la lecture de chacun des huit chapitres. Exercices de compréhension tout d'abord, puis exercices de grammaire, après un rapide rappel de la règle étudiée. Différents thèmes vous sont proposés, parmi lesquels la proposition infinitive de but, les mots interrogatifs, l'auxiliaire du parfait ou encore la place du verbe dans la phrase allemande. Un gros problème se

pose pour certaines questions auxquelles vous devez répondre par écrit : par exemple, si on vous demande le superlatif de "grand", la bonne réponse est "grosste" ce qui, sur le plan de l'orthographe, est éine colossale erreurrr ! Mais vous ne pouvez faire autrement puisque le CPC 612 ne vous permet pas d'écrire "größe". Quand même, ils auraient pu prévenir, dans la notice... Viennent enfin des mini-jeux qui permettent de se familiariser avec l'Allemangne en découvrant régions, villes, fleuves, recettes de cuisine, etc.
En conclusion, Balade à Cologne constitue une façon agréable de perfectionner votre allemand, malgré les petites imperfections qui font la différence entre un soft et un bon soft.

BALADE A COLOGNE
de COKTEL VISION
Prix : n.c.

ANGLAIS TOP NIVEAU



Poursuivons notre tour d'horizon des éducatifs avec ce soft destiné aux classes de seconde et de première. Comme son nom l'indique, Anglais Top Niveau propose de vous aider à perfectionner vos connaissances linguistiques. De nos jours, parler anglais n'est plus un luxe mais une nécessité, tant sur le plan professionnel que sur le plan humain : avec une bonne maîtrise de la langue, vous pourrez vous faire comprendre aux quatre coins du monde. Allons, au travail !

LE MONDE ANGLOPHONE

Même si l'anglais d'Oxford reste le modèle de référence, le soft tend à vous familiariser avec le monde anglophone dans son ensemble. Selon votre choix, vous pouvez vous rendre en Australie, en Afrique du Sud, en Irlande ou aux Etats-Unis. Pour chacun de ces pays, vous disposez d'une base de données comportant des textes relatifs à l'histoire, la géographie ou la population, ainsi que des documents authentiques et contemporains (cartes, témoignages, articles de presse). Ces documents illustrent plus précisément différents thèmes sociaux, tels que la condition des aborigènes en Australie, le problème du racisme en Afrique du Sud et celui des catholiques et des protestants en Irlande, ou encore l'immigration clandestine aux Etats-Unis. Le dictionnaire, accessible dans les options, risque de se révéler insuffisant pour beaucoup, et il sera bon d'en avoir un vrai sous la main... Nobody's perfect !

CONTROLE DES CONNAISSANCES

Le menu propose, à partir des documents étudiés, diverses activités pour en affiner la compréhension et l'analyse. La première consiste en un questionnaire général sur les données historiques, géographiques et humaines du pays choisi. Vous pouvez également choisir le "linguistic quizz" qui vous permet de tester vos connaissances grammaticales sur des points précis. Les questions sont précédées d'un exposé assez clair de la règle de grammaire étudiée. Mais l'exercice le plus intéressant est certainement l'explication de texte, puisque c'est elle qui se rapproche le plus de l'épreuve proposée au baccalauréat, oral ou écrit. Après une lecture approfondie du texte, vous devez répondre à une série de questions jugeant non pas vos connaissances, mais vos facultés de compréhension et d'analyse. Lors de l'étude des Etats-Unis, le même exercice vous est proposé à partir



d'une "photo" au graphisme soigné ou d'une bande son (fournie avec le soft). Sans atteindre le "top niveau", je suis sûr que vous ferez de fabuleux progrès avec cet éducatif d'utilisation simple et pratique. Elèves de seconde, attention, le niveau est plutôt bon, mais il n'est jamais trop tôt pour se préparer à cette terrible épreuve qu'est le bac. Bonne chance !

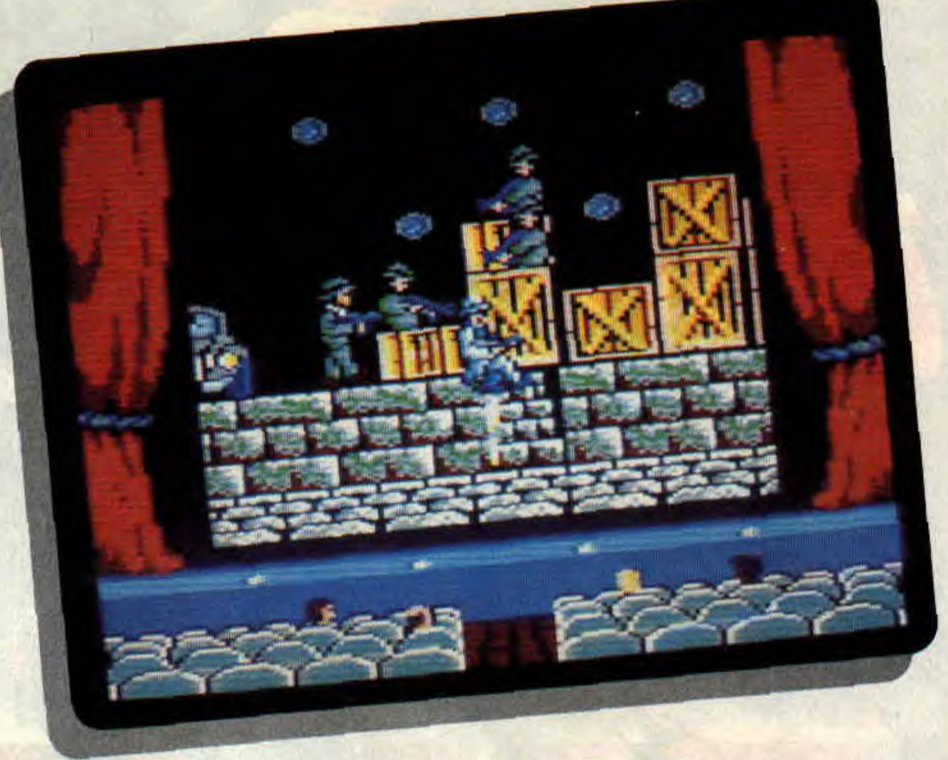
Soizoc

ANGLAIS TOP NIVEAU
de COKTEL VISION.
Prix : n.c.

CHICAGO'S 30

20%

Ah, c'était le bon temps. Un concurrent empiétait sur votre territoire et vous sortiez votre étui de violon pour faire parler la poudre. Les Incorruptibles, De Niro et sa batte de base-ball, la prohibition, les caisses d'alcool frelaté et la naissance du jazz. Un univers sauvage, riche en événements marquants. Bref, tout pour réaliser un soft d'arcade de qualité. Chicago's 30 est-il à la hauteur de nos espérances ?





QUALITE DU GRAPHISME ?

Aïe, c'est vraiment très dur de se retrouver face à un truc pareil. Vous allez comprendre. Pour commencer, un petit résumé de la situation : vous marchez arme au poing dans un décor année 30 (ben oui, vous vous imaginiez trouver des martiens ici, vous ?), et vous voilà nez à nez avec des membres belliqueux de bandes rivales. Mais attention, ce n'est, en fait, qu'un film qui se déroule sous les yeux de spectateurs d'un cinéma se trouvant au premier plan de l'écran de votre CPC. Chose amusante, chaque fois que vous vous prenez un pruneau dans le caisson, ces chers spectateurs apprécient follement, remuant la tête d'approbation (ou peut-être applaudissent-ils, la qualité du graphisme permettant difficilement de s'en rendre compte). Bon, l'idée est originale, l'ennui, c'est que les problèmes ne font ici que commencer.

CHERCHEZ LES BALLES...

Le soft est, toutes proportions de qualité gardées, assez proche de Dragon Ninja, mitraillettes et pistolets remplaçant coups de pied et nunchakus. Le problème de Chicago's 30, c'est la visibilité : les balles des adversaires sont invisibles, les déplacements totalement approximatifs, et les sprites filent la migraine. Imaginez seulement que vos ennemis vous tuent simplement en vous marchant dessus ou en vous tirant dans le pied... Etrange. Pourtant, le jeu partait d'un bon sentiment, le héros ayant la possibilité de se coucher ou de tirer en diagonale, façon Robocop. A l'arrivée, n'ayons pas peur de le dire, Chicago's 30 est raté. Oui, raté, rien à sauver, j'ai même persévéré, allant jusqu'à mettre le joystick dans les mains de divers membres de la rédaction. Pour tous, le jugement est sans appel. Même les spectateurs dessinés par les graphistes ne se sont pas déplacés en nombre pour voir le film : quatre personnes seulement se trouvent dans la salle (économie, économie).

UNE POUBELLE DOREE DE METAL FIN...

Bien sûr, vous pouvez foncer et échapper un instant aux balles meurtrières, mais essayez de ne pas vous endormir sur votre ordinateur. Car tout peut arriver avec Chicago's 30. Tiens, vos ennemis vous jettent parfois des projectiles enflammés. Tiens, ces vilains se cachent derrière des caisses d'alcool. En voilà d'autres qui se prennent pour des nains et vous tirent dans les pattes. Tiens, je viens d'éteindre mon CPC. Tiens, la K7 de Chicago's 30 vient de se retrouver dans la poubelle. Tiens, quelqu'un, profitant du fait que j'ai le dos tourné, vient d'y mettre le feu, dans l'intérêt de la santé publique. Mais comment je vais finir mon article, moi ?!

Matt MURDOCK

CHICAGO'S 30 de ERBE SOFTWARE
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	25%
Son :	17%
Animation :	35%
Difficulté :	45%
Richesse :	30%
Scénario :	25%
Ergonomie :	20%
Notice (pas vue, peut-être valait-il mieux)	01%
Longévité :	02%
Rhaa/Lovely :	



JINKS

72%

Amateurs de casse-briques, voilà un soft qui ne sera pas sans vous rappeler Arkanoïd ou Titan. Sans apporter d'innovations extraordinaires en la matière, Jinks satisfera pleinement tous ceux qui ne sont pas sujets au mal de mer, les autres n'ayant qu'à prendre leurs précautions.



Je fais pour ma part partie de la deuxième catégorie, de ceux que certains jeux rendent aussi verts que bon nombre de héros de l'espace. Je pris donc un cachet et une réserve de sacs en papier et me lançai dans le premier stage.

SCROLL BABY, SCROLL

La boule destructrice qu'il faut guider avec une raquette spatiale évolue dans un décor futuriste, sur fond de tuyaux enchevêtrés et d'obstacles géométriques. Grâce à un effet de scrolling horizontal, le paysage se déroule au fur et à mesure que l'on déplace la raquette vers la droite ou la gauche. A la fin de chaque stage, il y a un cercle d'étoiles blanches dans lequel doit venir se lover la boule. Tant que cela n'est pas fait, on peut librement faire revenir la boule vers le début du stage, afin de parfaire son œuvre destructrice.

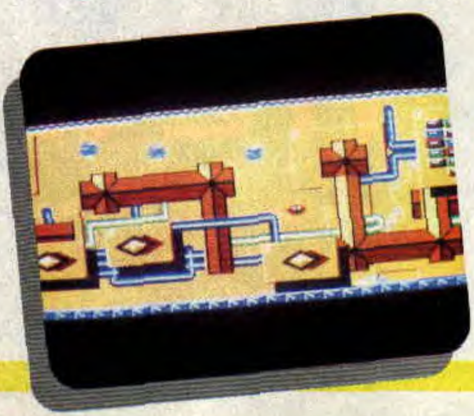
ROLL BABY, ROLL

La boule obéit à des règles de vitesse et de gravitation qui peuvent être modifiées au début du jeu, pour en accroître la difficulté. Elle se déplace d'un bout à l'autre du tableau, au gré des obstacles qui la ralentissent ou lui font changer de direction. Votre but est de la guider jusqu'à la fin du stage, tout en essayant de lui faire détruire un maximum de briques ou d'objets qui rapportent des bonus. Pour ce faire, vous déplacez la raquette aussi bien verticalement que horizontalement, en contournant les obstacles qui ne se laissent pas traverser. Comme les éponges de maman, la raquette a deux côtés : un lisse qui fait rebondir la boule sans influer sur sa direction, et un triangulaire pour lui donner des effets. Avec le bouton feu, on peut inverser les côtés à volonté.

UN BAISER EMPOISONNE

Tout cela serait simple s'il n'existait pas le danger d'être désintégré. Dès le premier stage, cependant, la raquette doit éviter de se frotter à des obstacles mobiles qui tentent de lui barrer la route. Au deuxième stage, les choses se compliquent : une bouche pulpeuse et goulue avale la boule imprudente qui lui passe dessus. Il faut alors faire preuve d'une grande dextérité pour protéger votre boule du cruel festin. Je ne peux vous renseigner d'avantage sur les surprises qui vous attendent aux stages suivants, cette bouche gourmande ayant eu raison de ma patience... Bien que les locaux de la rédaction résonnent encore des jurons les plus abominables qu'un tel organe peut inspirer et que la morale m'interdit de citer ici, ce casse-briques amélioré par un effet de scrolling et de bons graphismes plaira certainement aux amateurs du genre.

SOIZOC



JINKS de GO
Distribué par SFMI

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	80 %
Difficulté :	69 %
Richesse :	75 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	—
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	70 %



CIRCUS GAMES

67%

Entrez mesdames et messieurs, le spectacle va commencer ! Vous pourrez voir le meilleur numéro de dressage de tigre, les trapézistes les plus audacieux, le roi de la corde raide et la plus jolie des écuyères. Mais place à monsieur Loyal qui va nous présenter les différents numéros.





C'est la fête ce soir, le cirque est dans la ville. Les enfants se réjouissent. On entend les cris des animaux et les bruits accompagnant le montage du chapiteau. Les artistes commencent leur entraînement.

DOMPTER N'EST PAS JOUER

Nous nous retrouvons au milieu de la piste entourée d'une grille. Au fond, une trappe s'ouvre. Les tigres vont apparaître. Ils entrent et se rangent sagement, chacun à sa place. Il faut d'abord les faire coucher et arriver à leur tourner le dos pendant neuf secondes sans qu'ils vous attaquent. C'est un numéro très dangereux. En effet, pour pouvoir les tenir, il ne faut pas les laisser trop longtemps sans directives. Mais si on leur donne des ordres qu'ils ne peuvent exécuter, ça les énerve. Le mieux est donc de les rassembler au centre, pour ne pas avoir à se déplacer pour les commander. La seconde partie du numéro consiste à faire en sorte que ces gentils petis chats traversent la cage, mais le plus dur est à suivre. Ces gros minets doivent maintenant traverser un tuyau puis s'asseoir sur un tabouret et enfin se diriger vers la gauche de la cage

ACROBATIES EN TOUT GENRE

C'est maintenant au trapéziste d'entrer en piste. Accompagné d'une charmante assistante, il grimpe sur une plateforme et s'élance sur le premier trapèze. Trois figures sont prévues. La première est la plus simple, il suffit de passer d'un trapèze à l'autre. La difficulté commence à la deuxième figure, on demande au concurrent de faire un saut périlleux et un tour sur lui-même. La troisième figure frise la folie, il faut faire un double saut périlleux. Mais déjà le troisième numéro commence, c'est un équilibriste qui va vous montrer son savoir-faire. Tout en gardant l'équilibre, il fait un saut



périlleux sur la corde raide dans un sens puis dans l'autre. Après un petit tour de monocycle, il remet ça mais en effectuant une roulade. Une petite perte d'équilibre et c'est la chute. Comme on dit : "L'artiste travaille sans filet".

EN PISTE, EN SELLE

Des acrobaties, en voilà encore, avec cette charmante écuyère. Elle doit tout d'abord sauter sur son cheval et effectuer un tour de piste et tout en évitant les tartes qu'un clown facétieux lui envoie. Au second tour, il lui faut attraper une balle et la jeter dans un panier suspendu. Puis, le tour suivant, elle sautera dans des cerceaux. Ces trois numéros réalisés, le quatrième tour ressemble à un combat comique : il faut attraper la balle accrochée au poteau et la lancer sur le clown qui, lui, tente toujours de faire tomber notre charmante artiste à coups de tartes à la crème. Mais ce soir, tout cela est très sérieux. Un jury de professionnels notent les différents numéros qui permettront aux artistes d'entrer dans le Couloir de la Gloire. Alors, répétez vos numéros jusqu'à ce qu'ils soient au point et lancez-vous dans cette véritable compétition internationale.

Un soft amusant, plein de charme, mais il est quand même dommage de ne pouvoir choisir soi-même la composition des numéros.

CIRCUS GAMES de TYNESOFT
Distribué par UBI SOFT
K7 : 119 F
Disk : 169 F

Graphisme :	70 %
Son :	80 %
Animation :	70 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	65 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	55 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	65 %





REX

Je vous l'avoue, ce soft canin a commencé par sérieusement m'énerver. Pendant mes premières confrontations avec les humains de la Grande Tour, je prenais raclée sur raclée, explosant dans un déluge de fer et de feu. Heureusement, et comme tout mercenaire qui se respecte, j'ai persévéré dans ma tâche destructrice. Pour finalement découvrir un excellent jeu d'arcade. Le genre qui ferait même faire le mur à Robby.











UNE ARMEE D'HUMANOIDES ROSES SANS POILS

Avant de vous vanter toutes les qualités de Rex, laissez-moi vous résumer les grandes lignes du scénario : Rex est un chien-mercenaire (blasé, selon la notice, peut-être parce qu'il est vert!) qui combat, dans un labyrinthe géant, une armée d'humains. Pourquoi ? On ne vous le dit pas. M'enfin, comme dirait Gaston, cela n'enlève rien au plaisir que l'on a à dégommer cette armée d'étranges individus allant de l'humanoïde rose au combattant qui ne se déplace jamais sans son mini-ovni personnel. Une sacrée galerie d'allumés en tout genre qui vous fait vite oublier la quasi-absence de scénario.

ATTAQUE, REX !

Chaque fois que vous faites tomber un adversaire, il se transforme en une sorte de bulle bleue. Ces bulles, une fois dévorées, vous donnent l'énergie nécessaire au bon fonctionnement de vos armes. Car des armes, vous n'en manquerez pas, dans vos pérégrinations galactiquo-canines. Au départ, vos employeurs n'ont pas été très sympas avec vous, puisque vous n'avez qu'un flingue à dégommage ultra-normal. Ah, j'oubliais les bombes automatiques (barre espace), au nombre de trois, qui détruisent absolument tous les ennemis présents à l'écran. Les autres armes se trouveront sur votre route, tout au long du labyrinthe qui mène jusqu'à la Grande Tour. La plupart d'entre elles sont cachées dans des dômes dorés, mais certaines n'apparaissent qu'après avoir tué des adversaires, sous forme de point d'interrogation, par exemple.

UN SOCLE DORE ENTRE DEUX CHANDELIERS

Au début du jeu, je conseille fortement aux non-masochistes de prendre la route du haut. C'est plus facile. De toute façon, si vous faites fonctionner votre cerveau de manière intelligente (oui, je sais, c'est fatigant), vous pourrez utiliser à bon escient votre champ de force : il rend invincible, et on peut le recharger régulièrement sur les petits socles bleus, croisés en chemin. Un autre aspect intéressant du jeu : les socles dorés permettent d'enregistrer la position de Rex, ce qui évite de revenir au début, quand on a eu le malheur de se faire avoir.

Finalement, je me rends compte que je deviens complètement accro de ce soft qui me semblait pourtant pauvre. En fait, Rex réclame énormément d'attention et de concentration. Tout en restant taillé dans la plus pure arcade, il est à l'antipode des jeux coups-de-poing, style Target ou Dragon Ninja. Ici, on prend son temps pour monter les paliers et dégommer les ennemis. Un tout autre plaisir, sur lequel je vous conseille de vous jeter sans plus attendre. Excellente surprise en tout cas.

Matt MURDOCK
REX de MARTECH
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disk : 149 F

Graphisme :	90 %
Son :	65 %
Animation :	90 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	95 %
Scénario :	55 %
Ergonomie :	95 %
Notice :	65 %
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	100 %



S

ISS 66%



Je ne sais pas si vous vous souvenez, il y a quelques années de cela, d'un jeu dans lequel il fallait diriger une bille métallique sur un plateau de jeu articulé, en lui faisant suivre un parcours semé de trous. ISS reprend ce système, mais, grâce à la fée informatique, les obstacles se sont diversifiés.

Dans ce jeu, le piège le plus dangereux, ce ne sont pas les trous qui servent, tout au plus, à passer d'un plateau à un autre. Ce qu'il faut surtout éviter ce sont, d'une part, les petits monstres qui vous attaquent et, d'autre part, les carrés qui pourrissent et qui entraînent votre sphère dans des abîmes insondables. Un véritable parcours vous attend dans ce labyrinthe appelé la Piste de la Mort.

LE BON PLAN

Commençons un peu par voir le parcours le plus intéressant : un plan apparaît sur lequel on doit placer les dépôts de munitions. Ils sont représentés par des "A" sur le plan. Mais dans le parcours ce sont, en fait, des pyramides. Chaque fois que vous les touchez avec votre sphère, le chargeur se remplit. Ce n'est là qu'une petite partie de tout ce qui pourrait arriver. En effet, cette petite sphère a plus d'une corde à son arc. En franchissant certaines cases, elle peut se transformer. Si c'est parfois utile, des problèmes de direction contraignent souvent à se diriger sur une case qui n'apporte pas l'effet escompté. On se retrouve avec une sphère qui a doublé de volume et, quelquefois, sa nouvelle taille l'empêche de passer dans certains couloirs. De toute façon, pas de panique. Il existe sûrement une solution à ce dilemme, et il est peut-être nécessaire de revenir en arrière.

QUELQUE CHOSE DE POURRI AU ROYAUME D'ISS

Malheureusement, depuis le départ les choses ont changé et une espèce de maladie pourrit les carreaux, alors prudence. Pas question de s'y aventurer. Si la masse est trop importante, il faut chercher une case possédant le signe moins et y passer autant de fois qu'il est nécessaire pour perdre un peu de poids. Pour connaître la masse de la sphère, il suffit de regarder l'indicateur en bas à droite de l'écran. A gauche, un autre indicateur permet de connaître sa vitesse, pour pouvoir contrer les effets des rebonds et ne pas être balancé d'un côté à l'autre du parcours, surtout qu'on n'est pas seul.

LA FOIRE AUX DEBOIRES

D'horribles petits monstres apparaissent un peu partout, il sortent d'escaliers et doivent venir des enfers. Heureusement, la sphère possède de sérieuses défenses : un canon de 70 millimétres, qui ne fait qu'une bouchée de ces affreux, pour peu que l'on puisse diriger le tir sur eux. Si l'on en a la possibilité, passer sur un carreau avec un bouclier assure une invincibilité, certes limitée dans le temps, mais qui permet d'éviter sans problème ce genre d'ennemis. Je n'ai pas parlé ici des cases prisons ou des cônes de passage entre les différents niveaux, mais il faut bien ménager quelques surprises. Un jeu qui reste quand même décevant par la difficulté de manipulation de la sphère et par le manque d'intérêt, alors que l'idée était très intéressante.



ISS de ELECTRIC DREAMS
Distribué par UBI SOFT

Graphisme :	70 %
Son :	75 %
Animation :	73 %
Difficulté :	55 %
Richesse :	70 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	60 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	55 %



LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

DISQUES DU MOIS : COMPILATIONS



BILLY IDOL : 11 of the Best (Chrysalys-BMG)

Je vous en parlais rapidement le mois dernier. L'album tournant toujours sur ma platine, je ne peux résister à y revenir, en détail s'il vous plaît. Imaginez un disque uniquement constitué de pépites brûlantes.

Des hymnes punk : *Dancing with Myself*, tube de Generation X, l'ancien groupe de B.Idol, *White Wedding*, mariage en blanc qui a été clipé par Tobe Hooper (Massacre à la tronçonneuse), *Hot in the City*, à la gloire des virées en ville. Des tubes-métal en fusion : *Flesh for Fantasy*, moderne et étincelant, *Rebel Yell* et la guitare sauvage de Steve Stevens, le tube parfait Eyes without a Face, slow collant traversé par un éclair de hard coupant. Et les sublimes *Sweet 16*, ballade rock'n roll, et *To Be a Lover*, sur lequel Idol se prend pour Elvis version décoloré. Et bien d'autres, tous réunis sur un même disque. Les compilations ont parfois du bon.

NEW BEAT - TAKE -A-B-SOUNDS (Subway-Polydor)

Voici le nouveau son venu de Belgique et du nord de la France : le New-Beat, sorte de House industrielle venue du froid. Samplant à tue-tête, métronomique et à forte connotation sexuelle (écoutez *Hmm Hmm* des Taste of Sugar), le style New-Beat satisfera tous ceux qui aiment la musique de transe. L'album est une bonne introduction au style, avec quelques-uns de ses principaux représentants, notamment Erotic Dissidents, qui chantent une véritable profession de foi : *Move your Ass and Feel the Beat... Dance.*

EVERY DAY IS A HOLLY DAY (New Rose)

Après cette avalanche de métal et d'agressions industrielles, voilà le disque idéal pour se reposer les esgourdes. Il s'agit d'un hommage à Buddy Holly, objet sublime prouvant (s'il le fallait) le génie lumineux de ce prince du rock'n roll, mort en pleine gloire il y a une vingtaine d'années. Les chansons n'ont d'ailleurs pas pris une ride, et il est agréable de les entendre interprétées par vingt-trois artistes et groupes que l'on sent transis d'admiration. Un véritable festival de guitares, et la présence remarquée des Français, Lolitas et Wampas.

Rapidement, je vous signale aussi la sortie d'un album de remix de Blondie, alias Debbie Harry, *Once more into the Bleach* (Chrysalis-BMG), composé d'anciens tubes remis au goût du jour par des DJ-producteurs. Il y a de bonnes choses (*The Heart of Glass*), mais aussi quelques longueurs. Pour fans ou malades du remix uniquement. Par contre, la compilation *Jethro Tull* est totalement indispensable. Aux fans (salut Lipfy), bien sûr, mais surtout à tous ceux qui ne connaissent pas ce groupe qui a su miraculeusement marier émotion et création musicale... La locomotive respire toujours !

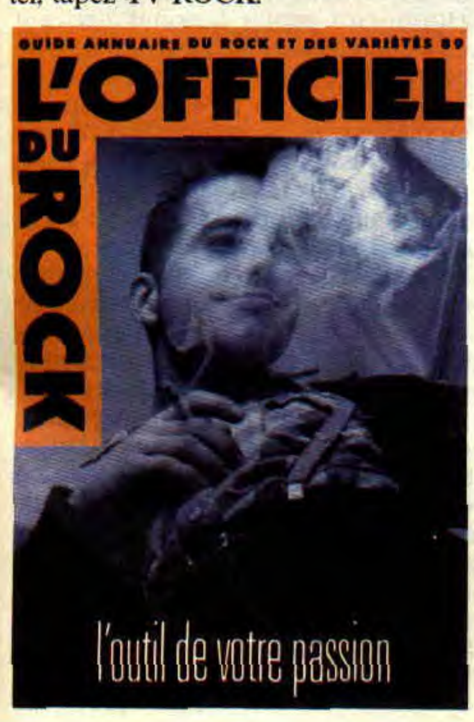
HEROS DU MOIS : DANIEL DARC

Début d'année en fanfare pour Daniel Darc. Pour commencer, le succès des rééditions des deux premiers albums de son ancien groupe, Taxi-Girl (il en était le chanteur), a prouvé la trace importante laissée par eux dans le cœur du public. Ensuite, viennent les premières sorties de Darc en solo. Son premier 45 tours, produit par Etienne Daho, *la Ville* (Polydor), est une pure merveille de poésie urbaine. Ballade

rock'n roll aux accents nostalgiques, assurément LA chanson de ce début d'année. En attendant l'abum officiel, ses fans les plus transis ont tout intérêt à jeter leur dévolu sur un 33 tours-carte postale (au tirage limité) que Darc a réalisé avec l'Anglais Bill Pritchard. La chose, protégée par une pochette clin d'œil à Françoise Hardy, s'appelle *Parce que* (Play it Again Sam). C'est ambiance guitare acoustique ou arrangements minimaux, d'une beauté et d'une simplicité confondantes. L'Anglais y chante Pigalle et la France (on pense aux premières chansons de Bowie), le Français des histoires d'amour désabusées. Très très beau. Pas de doute, 1989 sera l'année Daniel Darc.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Vous êtes musicien, vous jouez peut-être dans un groupe ou vous bidouillez des sons sur votre CPC, au chaud dans votre chambre. Mais comment vous faire entendre, sortir un disque, vous confronter au public, ou tout simplement protéger les droits de vos créations chéries ? Toutes les réponses aux dix mille questions que vous pouvez vous poser à ce sujet se trouvent dans *l'Officiel du Rock*, un pavé composé de milliers d'adresses européennes, de conseils, dossiers et interviews en tout genre. L'ensemble vous permettra de détenir toutes les clés nécessaires à entrer de bon pied dans le monde du spectacle.
170 F par correspondance au CIR, Parc de la Villette, 211, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris, ou 150 F dans les Fnac et librairies musicales. Une cassette gratuite sur demande. Sur Minitel, tapez TV ROCK.



MACHINES DU MOIS : CARLOS PERON - DAZIBAO

Je vous parle régulièrement du nouveau son électronique européen. Particulièrement des Front 242 et de leurs machines-usines, et des Young Gods, grands maîtres du hard-sampling. La trilogie est maintenant complétée avec Carlos Peron, ancien membre du groupe Yello, qui, sur son dernier album *Impersonator II* (Play it Again Sam) nous la joue Dragon Ninja revisité par l'électronique. Les séquences métronomiques y sont d'une violence inouïe, les voix trafiquées jusqu'à l'extrême. Celle de Jaymz Bee, croisement entre Alice Cooper et Max Headroom, se détache d'ailleurs particulièrement du lot. Sans oublier une jungle de bruits, de pscchhhits, de zoings, de vaisseaux spatiaux, de guerre galactique. Ecoutez cet album au casque, vous aurez Robocop dans l'oreille droite, et After Burner à gauche, les guitares hallucinées au centre qui dégomment le cerveau. En prime, on a droit à la plus courte chanson du monde : *Genau 1*, une seconde exactement...



Les Dazibao sont, eux, beaucoup plus traditionalistes, tout au moins dans la palette des instruments utilisés. Guitares, basse, synthé, mais aussi des percussions tribales omniprésentes, fabrication maison, qui se mêlent aux machines dans un déluge de feu. Leur album *Amok* (Visa-New Rose) a été produit par Zip Zinc et Eric Debris, qui avaient inventé beaucoup de choses sur leurs machines avec leur groupe Métal Urbain. Ce qui frappe aussi chez Dazibao, c'est la voix sensuelle du chanteur (textes en arabe), qui donne de l'émotion aux guitares distordues, transperçant les chairs. A la fin du disque, l'orage fait place au calme mystique de la chanson *Hâl*, véritable chant religieux des Fremens du désert.



RADIO DU MOIS : OUI FM

Oui, je sais, Ouï FM n'émet que sur Paris et sa banlieue. Mais un jour viendra où chacun d'entre vous pourra l'écouter, et ce, aux quatre coins de l'Hexagone. Ouï a choisi de ne pas se cantonner dans la facilité, mais de prendre des risques et de proposer une radio différente. Elle n'est pas la seule. Au hasard, on peut remarquer un travail similaire de Radio Béton à Tours, ou RCV à Lille. Quoi qu'il en soit, vous pourrez y écouter beaucoup de groupes dont nous vous parlons régulièrement ici, des Smithereens aux Béruriers noirs, en passant par Front 242 ou la Mano Negra. Programme "pointu", donc, mais aussi un gros effort sur l'information, avec un fil ininterrompu de reportages tout au long de la journée, de rubriques diverses (de l'informatique au "Journal de la Révolution"), et une importante activité culturelle, notamment de nombreux concerts sponsorisés. Le tout sous l'œil bienveillant du maître ès programmation, l'ordinateur Régis. Car cette radio du futur est entièrement assistée par ordinateur, le robot se charge de placer et d'enchaîner disques et jingles, et va jusqu'à ouvrir les micros des animatrices. Essayez Ouï FM.

CHANSON DU MOIS : BUFFALO STANCE

Je suis tellement sous le choc de cette pilule de vitamine auditive (produite par Tim Simonon de Bom the Bass), que je préfère me taire, et réécouter cette perle chantée par Neneh Cherry, fille du trompettiste de génie, Don. Un seul mot : écoutez.

FIN DU MOIS

Attention, sortez les clous, le mois prochain, "Les deux doigts dans la prise" sera un spécial METAL !





DESSINATEUR DU MOIS : PHILIPPE HUGER

Voilà enfin une nouvelle génération de dessinateurs qui se dresse tête haute et crayon levé face à la suprématie immobile des grands anciens. Comme Kisler ou Vatine, Philippe Huger risque de frapper très fort dans les années à venir.



Cet amoureux des Cramps a étudié le dessin aux Arts Appliqués avec un professeur de renom : Georges Pichard. On peut faire pire comme professeur. A ses côtés sur les bancs de l'école : Vuillemin. Il y a pire compagnon de classe. Quand il sort, il va pourtant abandonner le dessin pendant de nombreuses années, ne se jugeant pas assez mature pour se lancer dans une aventure professionnelle. Finalement il a repris le virus il y a trois, quatre ans, publiant avec son



scénariste Bourg un premier album chez Régine Desforges Editions : *En Chaleur*. Collaboration à Nitro par la suite, pochettes de disques (compilation *Tant qu'il y aura du rock*, chez Bondage), travaux publicitaires, et pour finir, il réalise une étonnante BD en relief, *le Grand Rêve américain*, format 30x40 pour une vingtaine de centimètres d'épaisseur. Un véritable ovni d'originalité. Nous sommes donc heureux de vous offrir couverture et illustrations de ce nouveau dessinateur, inspiré principalement par les œuvres cinématographiques de John Waters et Russ Meyer.

FESTIVAL D'ANGOULEME 1989

En cette fin janvier de 1989, le Festival d'Angoulême, grande messe de l'image, a vécu sous le signe du changement. Et de la polémique. Changement d'équipe et de structure, une partie des créateurs du Festival se retirant pour monter, à Grenoble (au mois de mars), un événement concurrentiel. Ce qui entraîne le boycottage d'Angoulême par quelques éditeurs tire-au-flanc. Changement de trophée aussi, l'Alfred passant le relais à une nouvelle forme d'Oscar, l'Alph'Art, sorte de sculpture bizarre inventée par Hergé (père de Tintin, pour les plus ignares) quelques mois avant sa mort. Enfin, nouveau look concocté par le maître Etienne Robial, déjà responsable de diverses merveilles comme l'habillage de Canal+ et de M6, ou le design du magazine *Métal Hurlant*.
Hormis les petites histoires dérivant de cette cassure, le Festival, présidé par Philippe Druillet (le lauréat de 1988), a reflété un marché de l'image en pleine expansion (chiffre d'affaires en progression de plus de 25 % entre 1986 et 1987). La totale, c'était, bien sûr, l'inauguration du CNBDI (Centre national de la bande dessinée et de l'image), immense musée-médiathèque, futur gardien du patrimoine de l'image dessinée de l'Hexagone. Notons que les jeux sur micro y seront particulièrement bien représentés, puisqu'une salle du bâtiment permet aux visiteurs de s'essayer aux adaptations BD d'Infogrames. Vous savez ce qu'il vous reste à faire si vous passez par Angoulême. Le DAO (dessin assisté par ordinateur) sera, lui aussi, aux premières loges de cette grande première française et internationale.
Outre le CNBDI, le Festival proposait un grand nombre d'expositions événements, allant d'une superbe présenta-

tion de Franquin (le père de Gaston Lagaffe et du Marsupilami) à une expo Druillet, en attendant que ce dernier ne s'occupe de la façade de la Cité des sciences de La Villette, à Paris. Il a été aussi possible, pour les plus fouineurs (et donc d'*Amstrad Cent Pour Cent*), de découvrir une nouvelle génération d'excellents dessinateurs : Kisler, fortement influencé par les comics américains et qui a frôlé l'Alph'Art coup de cœur, Vatine, au trait et à l'imagination sans failles, et enfin Huger, que vous pouvez découvrir dans le numéro que vous tenez en main.

L'Europe était également à l'ordre du jour avec une Espagne vivace et particulièrement présente, et une Angleterre toujours plus mordante, menée par des stars internationales comme Alan Moore ou Brian Bolland. Surprise aussi avec la présence d'éditeurs finlandais venus présenter leurs auteurs, notamment Pystynen et son album à l'humour existentiel *Merci à la vie*. En bref, diversité et qualité.



LE PALMARES

Cette année, le Festival avait fait un effort de présentation pour la remise des prix. Mise en scène sobre et animations de Claude Sérillon. Mais passons illico aux prix.

Grand prix de la ville d'Angoulême : **René Petillon**, qui prend donc le relais à Philippe Druillet. Un choix étonnant, René Petillon n'ayant pas souvent fait la une ces dernières années. Quoi qu'il en soit, ceux qui ne connaissent pas ce grand spécialiste ès humour n'ont plus aucune excuse pour ne pas se plonger dans les aventures délirantes du privé Jack Palmer. Dévorez aussi *le Baron noir*, que Petillon a réalisé en collaboration avec Yves Got.

Alph'Art du meilleur album : *Marie Vérité*, par **Yann** et **Le Gall** (éditions Dupuis). Ici encore, c'est l'humour qui l'emporte avec cet album très original où explose le talent du scénariste Yann, qui avait commencé en signant les "hauts de pages" du magazine *Spirou*.

Prix Lucien (prix du public) : *le Grand Pouvoir du Chninkel*, de **Rosinski** et **Van Hamme** (Casterman), très très bon album, par les créateurs de la série Thorgal.

Alph'Art humour : *les Copains pleins de pépins*, de **Florence Cestac** (Futuropolis). Une des rares filles de la BD. Gros nez ronds et humour contemporain. Agréable.

Alph'Art jeunesse : *Aqua Blue*, de **Cailleteaux** et **Vatine** (Delcourt). Que voilà un bon choix. Je n'en dirai pas plus sur l'immense talent de Vatine, car il sera bientôt l'invité d'*Amstrad Cent Pour Cent*. En attendant, ne ratez-pas l'album.

Alph'Art du meilleur album étranger : *Watchmen*, série de **Moore** et **Gibbons** (Zelda). Série qui renouvelle et donne du sang neuf au style super-héros, un style malheureusement méprisé par l'intelligentsia franco-belge de la BD. Lecteurs de Strange et adorateurs de Frank Miller, *Amstrad Cent Pour Cent* pense à vous.

Prix spécial du jury : **Jean Teule**, pour son *Gens de France* (Casterman), mariant habilement reportage, images dessinées et roman-photo.

Enfin, un prix qui devrait faire plaisir à Sined, car c'est son personnage préféré qui l'a emporté, il s'agit du prix A2, qui a offert 300 000 F pour la réalisation d'une série animée autour de l'inventeur fou Léonard, créé par **Turk** et **De Groot**. Pour très bientôt sur A2, donc.

LE PRIX AMSTRAD CENT POUR CENT

Notre coup de cœur-découverte du salon de la BD n'est ni un album ni un recueil d'illustrations. Simplement un monument d'humour, une merveille finalement très proche de l'univers du dessinateur Max, des délires de John Waters (*Hairspray*, notamment, avec Divine), ou de films d'humour-gore comme *Toxic Avenger* ou *Evil Dead 2*. Il s'agit en fait d'un album d'images. L'album s'achète en librairie, pour 6 F (je précise, car c'est rare), et se complète avec des images autocollantes achetées par paquets de quatre. C'est *la Bande des Crados*, un livre d'images INTERDIT AUX PARENTS. Les Crados, c'est un ramassis de cancres en tout genre, dessinés avec un réel génie. Il y a Mauvaise Hélène, à n'approcher que muni d'un masque à gaz, ou Nathalie Spaghetti, dont le



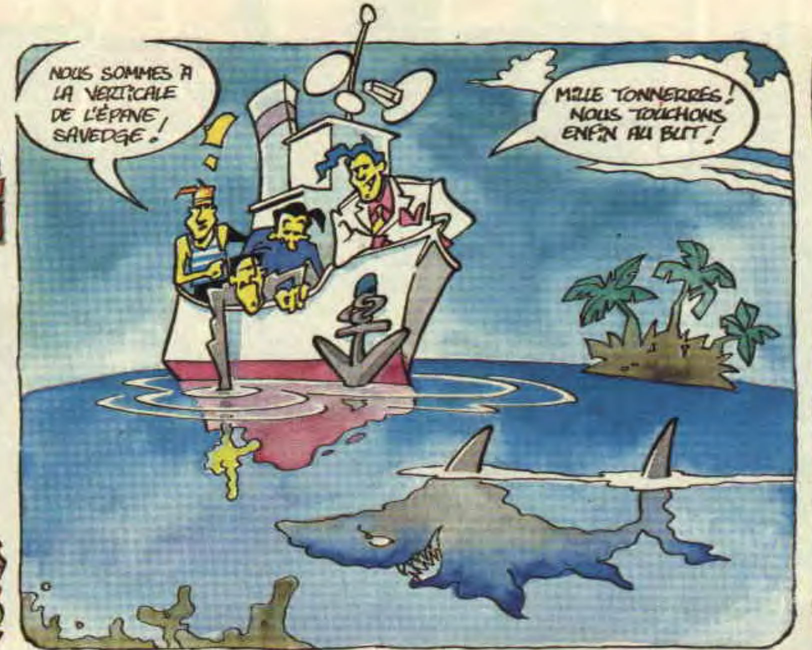


plat préféré est, bien sûr, les spaghettis préparés par René Morvoné. Il y a aussi Simon Cochon, chef de la bande des Animos, qui, lorsqu'il enlève ses chaussures, fait des centaines d'asphyxiés. Et des dizaines d'autres personnages tout aussi délirants. Il y a également le permis d'être un porc, le prix du super punk, ou le grand prix du puant. Une bonne raison pour décerner à cet album d'images notre Grand Prix de la BD 1989. C'est absolument incroyable. *Les Crados*, en vente dans toutes les librairies. Pour tout échange de doubles, écrivez-moi au journal.

Patrick GIORDANO




DOC SAVEDGE
DANS
L'IRRÉFUTABLE TRÉSOR DES S.S.

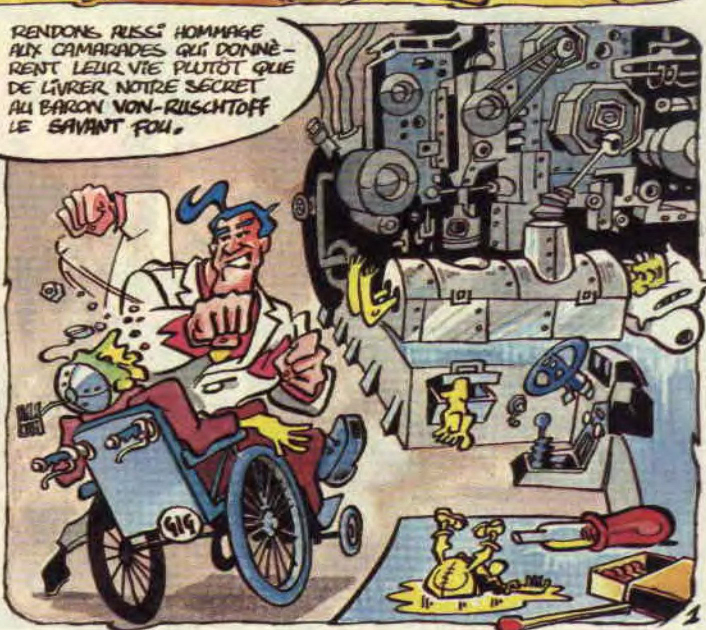

NOUS SOMMES À LA VERTICALE DE L'ÉPAVE, SAVEDGE !
MILLE TONNERRES ! NOUS TOUCHONS ENFIN AU BUT !

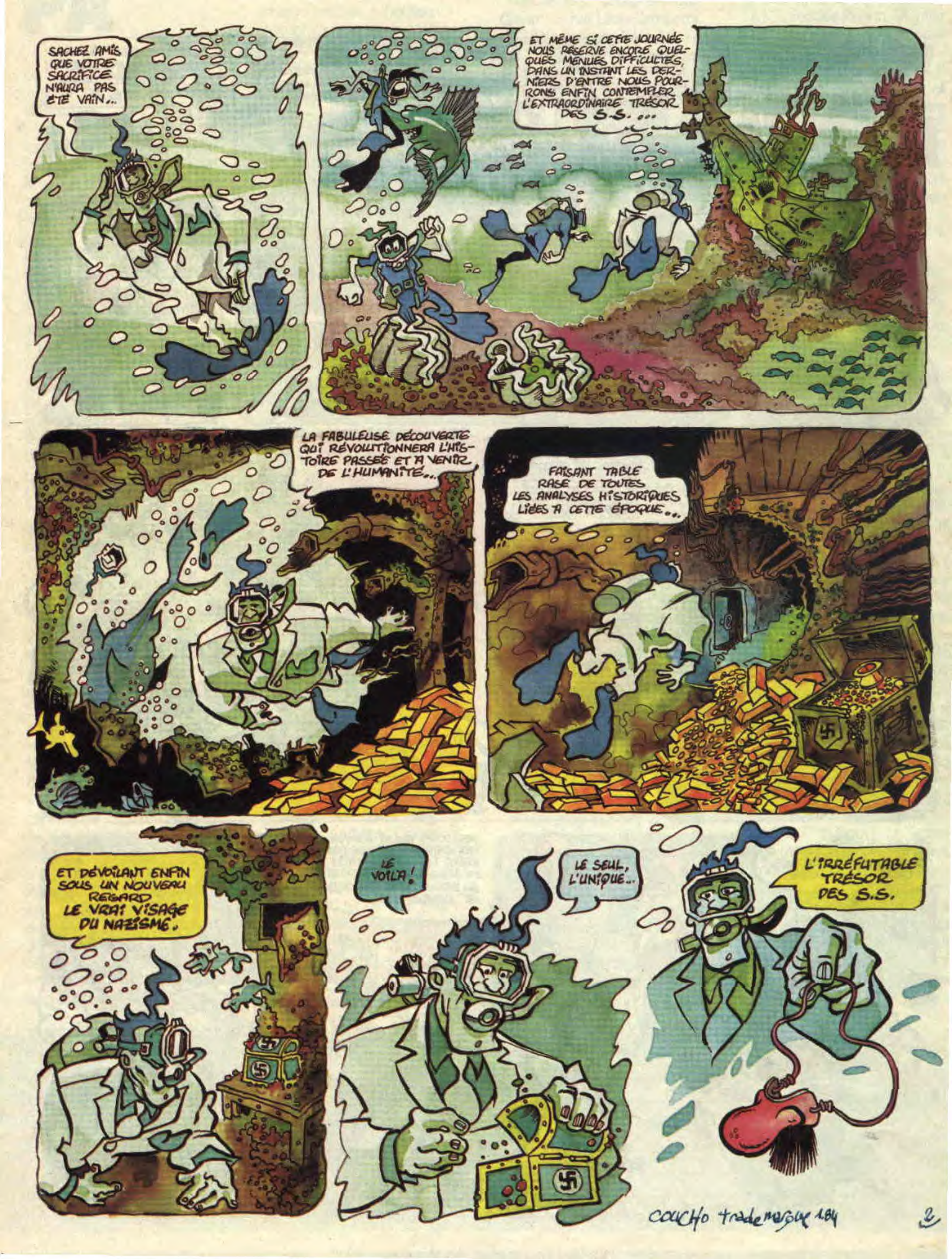

DANS QUELQUES MINUTES NOUS SERONS EN POSSESSION DE L'INCROYABLE TRÉSOR DES SS !!


CE TRÉSOR SI CONVOITÉ, DONT LA QUÊTE PÉRILLEUSE A DÉJÀ COÛTÉ LA VIE À TANT DES NÔTRES.


SALUONS AU PASSAGE LA MÉMOIRE DE CES AMIS TOMBÉS EN AFFRONTANT LE TERRIBLE RAYON Z DE L'OMBRE JAUNE, LA PUISSANTE ORGANISATION NAZIE.


OU CES AUTRES COMPAGNONS VICTIMES DES PLANTES CARNIVORES DU CRUEL FU-MANCHU.


RENDONS AUSSI HOMMAGE AUX CAMARADES QUI DONNÈRENT LEUR VIE PLUTÔT QUE DE LIVRER NOTRE SECRET AU BARON VON-RUSCHTOFF LE SAVANT FOU.
616


SACHEZ AMIS QUE VOTRE SACRIFICE N'AURA PAS ÉTÉ VAIN...
ET MÊME SI CETTE JOURNÉE NOUS RÉSERVE ENCORE QUELQUES MENUES DIFFICULTÉS, DANS UN INSTANT LES DERNIERS D'ENTRE NOUS POURRONS ENFIN CONTEMPLER L'EXTRAORDINAIRE TRÉSOR DES S.S. ....
LA FABULEUSE DÉCOUVERTE QUI RÉVOLUTIONNERA L'HISTOIRE PASSÉE ET À VENIR DE L'HUMANITÉ...
FAISANT TABLE RASE DE TOUTES LES ANALYSES HISTORIQUES LIÉES À CETTE ÉPOQUE...
ET DÉVOILANT ENFIN SOUS UN NOUVEAU REGARD LE VRAI VISAGE DU NAZISME.
LE VOILÀ!
LE SEUL, L'UNIQUE...
L'IRRÉFUTABLE TRÉSOR DES S.S.
COUCHO trade marque 1.84